



Die Audio-Karte für alle Power Player -Super Leistung, Super Preis!

Die Deutsche Original-Version, mit Deutschem Handbuch und Zugriffsrecht auf Actor, die Sound Blaster-Mailbox. <u>Die neuen Features:</u> Mic- und Line-In Eingang, AGC (Automatische Empfindlichkeitsanpassung), 64 Byte FIFO Puffer, VollDuplex MIDI, Sound Board Software, 44,1 KHz DAC, 15 KHz ADC, Kurze Karte -Laptop geeignet, Feature-Connector, MIDI time stamp, AdLib kompatibler Synthesizer, C/MS Synthesizer-Chips optional, Windows 3.0 Software

DM 299,-

Exclusive Olerbelouter für Deutschlands CPS Computer Distribution Gmbhi 2000 Hamburg 70, Am Neumarkt 30, 161. (1640) 560 vir 60

Die Sound Blester 2.0 erhalten Sie in allen Filisien vor. Aleto Gmbhi - Brinkmann - Conred Electronic Center - ECS Gmbhi - Kerstell AG - Makro Markt - Media Markt Gmbhi
Bour March Gmbhi A C KK 6 - Schanland Gmbhi - Schmill Computerszeinen Gmbhi - Solt & Sound - Velbig AG - Vellkert Gmbhi & Co. KG

ern Kreatives Chaos

Wer das Glück hat, im Münchner Stadtteil Schwabing zu residieren, der muß Unannehmlichkeiten in Kauf nehmen. Winnie kann davon ein besonders amüsantes Liedchen trällern. Rechtzeitig zum Kälteeinbruch verweigerte die Heizung in seiner schnuffigen Altbauwohnung ihren Dienst. Der Vermieter war natürlich nicht auffindbar und so kuschelte er sich Abend für Abend mit ein paar Dutzend Decken vor den Monitor, Dramatische Lotus-Autorennen mit flugs herbeitelefonierten Freunden brachten zwar kurzzeitig das Blut zum Kochen, die Nachtruhe mußte Winnie trotzdem zähneklappernd überstehen. Kaum kehrte dank Handwerkers Händchen die wohlige Wärme zurück, hüpfte Winnie freudestrahlend unter die Dusche. Kurz nachdem er auf "Wasser marsch" gedreht hatte, gab der benachbarte Boiler ein paar merkwürdige Geräusche von sich. Die Situation voll im Griff, wollte Winnie gerade zu ei-

nem aufmunternden Boiler-Klopfen ansetzen, als die Geräusche immer beängstigender wurden. "Kluger Mann baut vor", dachte sich Winnie und rettete sich mit einem gekonnten Hüpfer aus dem Badezimmer, als wenige Augenblicke später der Boiler

wasserspuckend explodierte. Trotz verschlossener Türe drang die Nässe gierig ins Wohnzimmer. Inzwischen mehr zornig als verängstigt, nahm Winnie seinen ganzen Mut zusammen, watschelte ins Bad und stellte die Wasserzufuhr ab. Sobald er sich freigeschwommen hat, berichten wir über den weiteren Verlauf der "Das-kann-

nur-Winnie-passieren"-Serie.

Im Gegensatz zu Winnies Wohnung lief in der Redaktion alles nach Plan. Allerdings müssen wir uns von Anatol verabschieden. Anatol bleibt zwar dem Markt & Technik Verlag treu, wird sich aber um redaktionsübergreifende Aktivitäten kümmern. Wir wünschen ihm bei seiner neuen Aufgabe viel Glück. Ins winterliche Bayern zog es auch diesen Monat wieder einige Programmierer und PR-Leute. So schauten Attics Guido "Schwarzes Auge" Henkel und eine Delegation von Lucasfilm Games vorbei, um sich die Urkunde für das "Beste Adventure '91" abzuholen. Doug Glenn und Cynthia Wuthmann freuen sich über die "Monkey Island"-Auszeichnung

Guido Henkel bastell gerade an dem Mammutrollenspiel "Das schwarze Auge"

Winnie und seine

zu überstehen

Wohnung hatten diesen Monat eine harte Zeit

> Einen explosionsfreien Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



lm Weltall lauern neue Gefahren: Buck Rogers 2

Rubriken

Hitparade	26
So bewerten wir	28
Crème de la crème	110
Scenery Corner	144
Medien	176
Comics	180
Leserbriefe	69
Impressum	72
Inserentenverzeichnis	119

nter der Lupe

POWER PLAY wahlt die

omputerspiele-

GE	124
lien Breed	55
irds of Prey	44
h	125
onan	50
eathbringer	56
xodus 3010	122
ascination	128
inal Blow	136
ormula One Grand Prix	39
uzzballs	63
leimdall	36
es Manley 2	127
legatraveller 2	34
lission Impossible	130
loonfall	54
loonstone	62
ova 9	52
ealms	64
iders of Rohan	126
mash TV	58
pecial Force	47
teigenberger Hotelmanager	134
uspicious Cargo	132

Wizardry 7

Metthewarhe

Rennfahrer aufgepaßt: gewinnt den Cisco-Heat-	
Spielautomaten	43
CDTV an Civilization-Exp	erten
zu vergeben	121
Umsonst: 20mal The Oath	143

182





Kurztests Computerspiele

Lord of the Rings, Knights of the Sky, Darkspyre, 4D Sports Boxing Microprose Golf, Exile Mig 29 Super Fulcrum, Railroad

Silent Service, Rugby, Pit Fighter, Wild Wheels, Return of Medusa, Gods

160

Final Fantasy Legend 2	164
Final Fantasy Adventure	164
Final Fantasy 2	162
Hyperzone	163
Ms. Pac Man	166
Ninja Gaiden	169
Quakshot	158
Robocod	168
Shadow of the Beast	167
The Immortal	166
Tonkin Soccer	171
Teenage Turtles 2	171
Kurztests Videospiele	
Halley Wars, Awesome Golf,	
Scrapyard Dog, Robotron 2084	171
STUN. Runner, Sonic the Hedgehog, Solitaire Poker, The Simpsons, World Class	
Leaderboard, Double Dragon	172

Computerspieletips

Builderland	. 8
Bundesliga Manager Professional	8
Elf	8
Leisure Suit Larry 5	8

Outzone 9t Pools of Darkness 77 Powermonger 9 Powermonger 9 Powermonger 9 Powermonger 8 Powermonger 8 Powermonger 8 Powermonger 8 Powermonger 8 Powermonger 8 Powermonger 9 Powermonger		
Pools of Darkness 77 Powermonger 99 Rolling Ronny 5 Shadow Dancer 5 Shadow Dancer 6 Shadow Dancer 18 Wazardry IV-The Return of the Modusa 18 Wazardry IV-The Return of the Modusa 18 Warsh of the Demon 88 Wazardry IV-The Return of the Modusa 18 Warsh of the Demon 88 Wazardry IV-The Return of the Modusa 18 Warsh of the Demon 88 Wazardry IV-The Return of the Legend of Zelda, Conquest of the Shadow Hower 18 Legend of Zelda, Conquest of the Shadow Hower 18 Legend of Zelda, Conquest of the Investigation of the Shadow 18 Legend of Zelda, Conquest of the Shadow IV-The Shadow 18 Legend of Zelda, Conquest of the Shadow 19 Legend	Nebulus 2	84
Powermonger 99 Rolling Ronny 85 Shadow Dancer 65 The Simpsons 88 Wrazdry IV-The Return of the Mediusa 90 Wrath of the Demon 88 Wrath of the Demon 89 Dr. Bobo antwortet Legend of Zelad, Conquest of Camelot, Die Antwort zu Flight of the Intrude. Die Antwort zu Flight of the Intrude. Die Antwort zu Sword of Vermillion, Die Antwort zu Sword of Vermillion, Die Antwort zu Tunnels & Tolls, Starflight, Die Antwort zu Sword of Vermillion, Die Antwort zu Starflight, Die Antwort zu Sword of Vermillion, Die Antwort zu Starflight, Die Antwort zu Sword of Vermillion, Die Antwort zu Wilde appletettigs Final Soldier 99 GG-Shinobli 99 GG-Shinobli 99 Super Ghouler'n Ghosts 99	Outzone	85
Relling Romy 5. Shadow Dancer 6. Shadow Dancer 6. The Simpsone 8. Wizardry IV-The Return of the Mediusa 8. Wrath of the Demon 8. Wrath of the Demon 8. Write 10. Shadow 12. Shad	Pools of Darkness	78
Shadow Dancer 8: The Simpsone 8: Wizardry IV-The Return of the Medicala 9: Wrath of the Demon 9: Dr. Bobo antwortet Legend of Zelad, Conquest of Camelot, Die Antwort zu Flight of the Initialist, Conquest of Camelot, Die Antwort zu Sword of Vermillion, Die Antwort zu Sword of Vermillion, Die Antwort zu Sword of Vermillion, Die Antwort zu Tunnels 8: Toils, Starflight, or zu The Secret of Mentey zu The Secret of Mentey Final Soldier 9: G-G-Shinobil 9: Super Ghouler's Ghosts 9: Super Ghouler's Ghosts 9:	Powermonger	94
The Simpsons 88 Wizardry IV-The Return of the Modusa 18 Wards of the Demon 80 Dr. Bobo antwortest Legend of Zelda, Conquest of Camelot, Die Antwort zu Fight of the Intruder, Die Antwort zu Fight of the Intruder, Die Antwort zu Eye of the Behörder, Tunnels a Troils, Die Antwort zu Several of Vermillön, Die Antwort zu Svord of Vermillön, Die Antwort zu Svord of Vermillön, Die Antwort zu Vis Die Antwort zu The Secret of Monkey Islamd 9 Videoappleit pp. Final Soldier 9 Go-Shinobl 99 Super Ghouler in Glostes 9 Super Ghouler in Gloste	Rolling Ronny	87
Wizardry IV-The Return of the Modulas III Modulas II	Shadow Dancer	87
Medusa 8t Wrath of the Demon 8t Dr. Bobo antwortet Lagend of Zeida, Conquest of Camelol, Die Antwort zu Flight of the Intrude, Die Antwort zu Eye of the Beholder, Tunnells d Eyernillon, Die Antwort zu Tunnels d Arbeit zu Wrather Tunnels d Tunnels		85
Dr. Bobo antwortet Legend of Zelda, Conquest of Carnelot, De Antwort zu Flight of the Innuder, Die Antwort zu Flight of the Innuder, Die Antwort zu Trolls, Die		85
Legend of Zeids, Conquest of Camelot, Die Antwort zu Flight of the Intruder, Die Antwort zu Flight of the Intruder, Die Antwort zu Eye of the Behörder, Tunnels & Troils, Stafflight, Wortzu zu Sword of Vermillion, Die Antwort zu Stafflight, Wortzu Tunnels & Troils, Stafflight, Wortzu Tunnels, Stafflight, Wortzu Tunnels, Stafflight, Wortzu Tunnels, Stafflight, Wortzu Tunnels, Wortzu Tun	Wrath of the Demon	86
Camelol, Die Antwort zu Flight of the Intruder, Die Antwort zu Eye of the Beholder, Tunnels & Troils, Die Antwort zu Troils, Exterigent, Die Antwort zu Y's, Die Antwort zu Troils, Exterigent, Die Antwort zu Troils, Die Antwort	Dr. Bobo antwortet	
Final Soldier 99 GG-Shinobi 99 Super Ghouls'n'Ghosts 99	Camelot, Die Antwort zu Flight of the Intruder, Die Antwort zu Eye of the Beholder, Tunnels & Trolls, Die Antwort zu Sword of Vermillion, Die Antwort zu Tunnels & Trolls, Starflight; Die Antwort zu Y's, Die Antwort zu Y's, Die Antwort zu The Secret of Monkey Island	
GG-Shinobi 99 Super Ghouls'n'Ghosts 99	Videospieletips	
Super Ghouls'n'Ghosts 98		98
		98
Mystical Ninja 10:		98
	Mystical Ninja	102

LHX-Attack Chopper

Clue-Book Eve of the Beholder, Teil 6

Titelthemen

World Cup Soccer Might & Magic



Sensibles Softwares neuestes Fußballspiel trägt noch keinen Namen

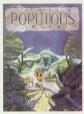


DIE GÖTTER SIND WIEDER DA

UND BALD IST DIE HÖLLE LOS

Populous II[™] ist hier, und es ist alles, was Du Dir darunter vorgestellt hast - und mehr.

Mehr Erdbeben, mehr Vulkane, mehr Flutwellen, mehr





tödliche Sümpfe. Genaugenommen die schrecklichsten Naturkatastrophen, die die Menschheit kennt und einige, von denen sie noch nicht gehört hat.

Diesmal findest Du Dich im Griechenland der Antike wieder, wo se Dein Ziel ist, als einer von Zeus' eigenen Söhnen, Unsterblichkeit zu erlangen und Deinen Platz neben ihm auf dem Olymp einzunehmen.

Aber der alte Knabe wird Dir Deinen Platz nicht ohne einen schrecklichen Kampf einräumen, und er hat 32 seiner mächtigsten Götter damit beauftragt, Dir den Weg zu Deinem Ziel zu versperren.

Entwerfe Deine eigenen, sorgfältig ausgearbeiteten Ansiedlungen mit großartigen Häusern, Straßen und Bäumen. Errichte Stadtmauern zur Vorbereitung gegen die zu erwartenden Feuerregen, Wirbelstürme, Biltze und die neuen,

> besonders hinterhältigen Ungeheuer wie die sexy Helena von Troja, die Menschen mit ihrer Schönheit in den Tod führt.

> > Populous II hat 1000 Welten zu besiegen,
> > I MB Graphics, 5000 Animationen,
> > Dutzende von neuen Toneffekten und eine
> > irre Musik. Um seine Veröffentlichung zu
> > feiern, kannst Du auch spezielle Populous II
> > T-Shirts, Becher, Disketten und interaktive
> > Bücher mit Tips von 'The World of
> > Populous II' sammeln, die es bei
> > teilnehmenden Einzelhändlern gibt.















ELECTRONIC ARTS

Verkaufsagenten: United Software GmbH, Haupstrasse 70, 4835 Rietberg Tel: 05244 4080.
Profisoft GmbH, Heinrich - Hameler Strasse 33, 4500 Osnabruck, Tel: 0541 122065
LeisureaGf GmbH, Kohert Bosch Strasse 1, 4703 Boener, 16: 02381 870.
News Software GmbH, Birkenstrasse 42, 4000 Dusseldorf 1, Tel: 0211 1676201
Kingoft GmbH, Grener Weg 27, 510 Aachen, Tel: 0241 152051

Sensible Software stößt zum zweiten Mal an: Nach dem grandiosen "Microprose Soccer" bringen die Fußballfreaks erneut den Ball ins Bollen

以中国工作的基础的

Sensible Software wie es leibt und lebt: Chris Yates und Jon Hare (links)

dabei - die Firma war begeistert und stellte mich darauf hin ebenfalls ein.

Der späteren Entscheidung. sich selbständig zu machen, folgte eine lange Liste von erfolgreichen Produkten. In den letzten sechs Jahren haben sie sich mit mehreren C-64-Spielen (darunter "Galaxibirds"

"Shoot'em'up-Construction Kit" und "Wizball") einen Namen gemacht. Bis jetzt ist "Mega-lo-Mania", ihr erstes Spiel ausschließlich auf 16-Bit, größter Erfolg. Aber die pil sten zwei Spiele - "Wirki (der Wizball-Nachfoliger)

Is Chris Yates und Jon Ha-Is Chris Yales und In die Schule gingen, ahnte keiner von beiden, daß sie eines Tages das bekannte Programmierteam Sensible Software ins Leben rufen würden. Damals gingen die Interessen der beiden noch in ganz andere Richtungen: Sie spielten zu-sammen in einer Band. Auf der Universität war es nur Chris, der sich für das Programmieren interessierte. Jon studierte Kunst und Literatur. Als die beiden vorzeitig die Uni verließen, war das Duo erst mal eine Zeitlang arbeitslos. Dann wurde Chris von einer Londoner Softwarefirma als Programmierer eingestellt. Auch zu dieser Zeit dachte noch keiner an Zusammenarbeit. Diese kam durch Zufali zustande. Jon erklärt: "Chris arbeitete an einem Spectrum-Spiel, das 'Sword of the Sorcerer' hieß, und hatte Schwierigkeiten mit bestimmten Grafikeinzelheiten. Als ich mal vorbei kam, half ich ihm

Hotline

Wie hat sich Euer umstrittenes 3-D-Tennis ver-

Chris: Ich weiß es nicht genau und lebe damit, glaube ich, ganz gut.

Wolft Ihr es noch einmal mit Tennis versuchen? Chris: Nein, ganz sicher nicht (Gelächter)

Beschränkt Ihr Euch dann nur noch auf Fußballsimulationen? Chris: Oh nein, Niedliche und originelle Action- oder Taktikspiele wollen wir auch weiterhin machen.

Plant Ihr in den nächsten Jahren irgend etwas auf Konsolen?

Chris: Wir denken daran. etwas fürs Mega Drive zu machen. Der Titel ist aber noch streng geheim

Warum?

Chris: Weil keiner etwas darüber wissen soll (wiederum Gelächter)

Was wird nach dem neuen Soccer und Canon Fodder kommen?

Chris: Das weiß noch keiner so genau. Wir haben viele Konzepte, arbeiten aber noch an diesen beiden Spielen

Spielerwechsel leichtgemacht

Ein Mausklick und der Tausen ist perfekt. Übersichtliche Menn werden eingeblendet (Amiga)



ein noch namenlos Bhall-spiel für Mirrorsoft — werden sebneuchtig erwartet. Wie läßt ch all dieser Erfolg erklären? Ich lese überall, daß unsere Spiele Humor haben," meint John ich versteh das nicht ganz. Was all die Sachen hoffentlich gemeinsam haben. ist ihre gute Präsentation und daß sie alle sehr ausgefeilt sind." Als Team betrachten die beiden ihre Arbeit mit sehr kritischen Augen. "Wir planen nicht alles von Anfang Wenn uns etwas Neues einfull wird es eingebaut, und wenn etwas nicht so klappt, wie wir es une gedacht haben, schme ren wir es eben raus."

An nobe Projekte gehen die beiden ehr analytisch heran. Das pasible-Soccer-Spiel, epenso vie "3-D-Tennis" und as Original C Microprose Soccer", sind das Eugebois ausglebiger Recherchen. "Wa lieben 'Kick Off', also haben wir uns das Ding mal ganz genau angeschaut und analysiert, was uns am melsten gefiel und was wir anders machen wür-

bedfen ale allen treen von Seedball 2" und it soprosi Socori ein. "Wir mische infach utes und hoffen, daß dataus ein wirklich gutes Startspiel wird – noch besser als Anco Kiek Off."

Churakteristische für Spiele. von Sensible ist daß sie immer wieder neue Ideen bringen. In Wizball war es die ungewöhnlithe Sinuerung, in Microprose Soccer em ulkige Sound, in Wizkid ist en lie bizarre Spiel-idee und in firem zweiten Soc-cer-Spiel wird en die Spielfeld-ansicht suh. John: "Man schaut von obemauf das Fußballfeld. ähnlich wie in Mega-lo-Mania. Allerdings sight man nicht nur den Haarschopf der Spieler, sondam auch ihre Gesichter und Burne. Das Spielfeld selbst ist auch etwas kleiner; so kann man emen größeren Teil des Fußballplatzes auf einmal seben. Trotzammist jeder Spieler entifizierbar, Die Kikker sind alle durch Nummern

zu erkennen.
Die abserenthösen "Steuertricks" stehen dem Spieler
zur Ver stungt Passy une daschößes Kopfbälle, Fallruckzieher ost der Schuß nie
lange Erus ("wie von Gary Lineker"). Bebon in 3-D-Tennis
haben sich ule zwei auf besondere Bedin selemente konzentricht, "Bu nals wollten wir das
Tennisspielen in ore aufsteinen
mer untert, das man ehr
leicht am Ball vorbe klußen
keine der Bedinstein sich eine
gemicht aus gestellt wie most
perinten und der
haben
haben

Für ihre zweits Frebalisimulation einigten sie sich nun auf einen Kompromiß. Der Computer karm einen leicht in die Richung des Balles schubsen, aber nur wenn man will. Wer gänzlich unbeeinflußt agieren möchte darf dies auch tun. "Es ist eine sehr delikate Frage, wieviel Einfluß das Programm auf den Kicker nehmen soll. Microprose Soccer wirkt schleppend und Kick Off etwas zu unkontrolliert. Es muß leicht genug sein, so daß jeder sofort damit losknallen kann, aber es muß auch vielschichtig und komplex wirken, um ältere Spieler auf Dauer zu interessieren." Um das zu erreichen, ist auch ein Managerteil geplant. "Eine oute Eußballsimulation muß alles können.", behauptet John. Netterweise soll es "Sensible Soccer" auch mit deutscher Bundesliga samt Europacup geben.

Chris und Jon sind totale Fußballnarren. Demnach soll auch die unische Atmosphäre Darüber hinaus gibt es auch schon Pläne für eine Mega-lo-Mania-Daten-Diskette sowie Mega-Lo-Mania-Daten-Diskette sowie Mega-Lo-Mania-Umsetzungen für CDTV und Mega Driveine Mischung zwischen 'Lemmings' und Mega-lo-Mania' beschrieben wird, ist ebenfalls im Entstehen, Viel Arbeit für Chris und Jon — aber sie tragen es mit Humor.

Kati Hamza/kn

Wichtiges über Wizkid

Vor einiger steaten sereisis nPOWERP (* 'Angs reisis neither terrig: Mit W. id will Sensible Software nen ebenbürligen Wizbell Naekholger schaffen. Die ses abgedrehte Spiel lieg Jon, derzeit am meisten am Hek. * 'Ausnahmsweise, hat Wizkid wirklich Humor. Es ist die einzigartige Geschichte eines Kopfes, dem





ein Körner wachst het mit lauter roten Heinnen Sttroglyzerin und die Mielik zu tun und editer Mielik zu tun und editer den de durch eine Flenge interese berortruten objet? Worter alles glatt gein dann dörfte Wizid im wenigen Wochen auf den Markt kommen zunach für Amiga us St. kan

itunte Grafik und pogefahrene Sprites machen Wizkid einzigartig

Alle Animationsphasen (oben) der eigensinnigen Wizkid-Gegner werden einzeln gezeichnet (Amiga)





s gibt kaum ein Fantasy-Land, das nicht schon von mindestens einer braven Computerheldentruppe worden ware. Nur im finsteren deutschen Mittelalter ist die Ausbeute an spannungsgeladenen Momenten eher mager: das soll sich jetzt gründlich ändern. "Darklands", das erste Rollenspiel aus dem Hause Microprose, entführt uns geradewegs in das 15. Jahrhundert unseres Heimatlandes. Wir fragten Arnold Hendrick, Spieldesigner von Darklands, was Microprose-Rollenspiel von Konkurrenzprodukten unterscheidet.

Wir müssen uns im klaren sein, daß es unmöglich ist, alle Leistungen eines kompetenten Spielmeisters auf dem Computer zu simulieren. Wir hoffen, daß es uns trotzdem gelungen ist, mehr Wechselwirkungen zwischen Programm und Spieler zu ermöglichen. Um die Fantasy-Welten optimal den Wünschen des Spielers anzupassen, findet man in Darklands Hunderte von unterschiedlichen Menüs, jeweils mit passender Grafik

Ein weiterer großer Unterschied zu anderen Rollenspielen: Es gibt keine vorher festgelegten Charakter- oder Berufsgruppen. Die Stärken und Schwächen der Helden legt der Spieler selbst fest. Ihr werdet trotzdem nicht in der Lage sein, einen Supercharakter zu basteln: Ein Alchemist, der nebenbei noch gut mit dem

Kaum ein Softwarehaus, das nicht mindestens eine heiße Fantasy-Geschichte im Feuer hat. Wir begutachteten das erste Rollenspiel aus dem Hause Microprose.

Das digitale Mittelalter: Ob als Gruppen-Icon unterweas (rechts), oder auf dem detaillierten (MS-DOS/VGA)









Schwert umgehen kann, hat dafür andere Schwächen: Vielleicht kann er so schlecht mit anderen Menschen umgehen, daß jeder Reißaus nimmt. wenn der Charakter auftaucht. oder er schläft nach jedem kleinen Kampf vor Erschöpfung ein. Je nachdem, welche Werte von Euch bevorzugt werden. entsteht so eine individuelle Persönlichkeit.

Abgesehen von diesen Neuerungen hat man auf Altbewährtes gesetzt. Ihr steuert eine vierköpfige Gruppe auf der Suche nach ewigem Ruhm. Ganz nebenbei kommt Ihr einem Hevenkult auf die Spur und löst zahlreiche kleinere Rätsel, Natürlich müßt Ihr auch im deutschen Mittelalter nicht auf die fantasytypischen Zutaten verzichten: Wundertätige Mönche wandern durch die Gegend, Alchemisten verwandeln Blei in Gold und Hexen vergnügen sich mit dem Teufel in der Walpurgisnacht Warum gerade das Deut-

sche Mittelalter? Diese Frage ist leicht zu beantworten: "Das 15. Jahrhundert ist das Ende des Mittelalters und der Anfang der Renaissance, Diese Zeit des Umbruchs ist geschichtlich besonders interressant. Kleine Fürstentümer lagen untereinander in Fehde. Inquisitoren wanderten durch die Welt und verfolgten Hexen. Viele der berühmtesten deutschen Schlösser stammen aus dieser Epoche. Es war einfach eine irrsinnia romantische und abenteuerliche Zeit." Um alles



so authentisch wie möglich zu gestalten, hat man ausführliche geschichtliche Recherchen betrieben. Die Helden können über 80 mittelalterliche deutsche Städte, Burgen und Dörfer besuchen - alle Waffen und Rüstungen in Darklands sind historisch verbürgt. Soviel Detailfülle hat ihren

Preis: Das fertige Spiel wird nicht weniger als 16 MByte an Speicherplatz auf Eurer MS-DOS-Festplatte nutzen. Amigaund ST-Versionen erscheinen Kati Hamza/vw



Das Schwarze Auge

Deutschlands erfoloreichste Rollenspielserie aeht unter die Programme: **Guido Henkel hesuchte** uns vor Beendigung des ehrgeizigen Projekts.

reht man von SSIs international erfolgreicher "AD & D"-Rollenspielserie ab, hielten sich die Softwarehersteller mit der Umsetzung bekannter Vorlagen auf diesem Gebiet bisher vornehm zurück. Während des großen Booms der "Brett" Rollenspiele Mitte der 80er Jahre stellten sich zumindest zwei deutsche Regelwerke der überseeischen (Dungeon and Dragons, Runequest Rolemaster) und englischen (Warhammer) Konkurrenz 'Midgard' merkte man das Insider-Händchen der Erfinder noch an, während "Das Schwarze Auge" zwar ebenfalls von Spezialisten entwickelt wurde, dennoch fur das breite Publikum konzipiert und auch außerhalb des reinen Fachhandels erhältlich war

Der Chef des vielköpfigen Attic-Entwicklungsteams, Guido Henkel, ist dem deutschen Computerspieler als Freund des Fantasy-, Abenteuer- und Rollenspielgenres kein Unbekannter Den textlastigen Adventures 'Ooze" und 'Drachen von Laas" folgte kürzlich das Attic-Rollenspiel "Spirit of Adventure", das von Starbyte veröffentlicht wurde. Guido ist auf seinen Einstieg ins Rollenspretaenre nicht besonders aut zu sprechen. Vom Umsatz sieht









SA moes VGA: Jode

Das Schwarze Auge

er keinen Pfennig, Attic wurde wegen einer verspäteten C-64Version vertragsbrüchig, außerdem schlichen sich aus Zeidgründen bei Spirit of Adventure auch spielerische Mängel ein:
"So ist Guido froh, daß die langerwartete Umsetzung des
Volksmüllensniels

Umsetzung der prominenten gerwartete Umsetzung des Vorlage. Unterstützung erhalten sie zudem vom Fantasvdeutschen Volksrollenspiels Productions-Team um Werner Fuchs, die schon für die Urversion und für Accesories zum Schwarzen Auge verantwortlich zeichneten. Alte DSA-Hasen werden sich so in der digitalisierten Bollensnielumgebung schnell heimisch fühlen. während Attic zumindest schon auf ein fertiges Regeluniverswm zurückgreifen konnte. Auf graverende Modifizierungen ten Guido Henkel und ing Mannen, die Herausforlerung liegt vielmehr in einer bedienungsfreundlichen Auf-arbeitung des Themas. Obwohl man sich auch über Tastatur durch Aventuniens (dast spielt die DSA Serie) serlagen kann. rd das tertige spiet mausund-menü-gesteuert sein Obwohl das Schwarze Auge kein reines Metzeln-und-Plünder-Abenteuer ist, gibt a auch die obligatorischen C.D.Durgeons der Grotteil de Hand-lung spielt jedoch ganz natur-verbunden unter dem freien mmel Aventuriens. Damit

"Das Schwarze Auge" in Eigenregie durchgeführt wird

Momentan sitzen für Atticmehral ein Dutzend Programmerer, Spieldesigner und Greiter und Gr



der Spieler keinen Schrein und keine Kneipe auslassen muß, darf man die Party auffelien. Während die Kämpfer in düsteren Unitelen Monster vermöbeln, können so z. B. die Zauberer ein Nickerchen halten, Kräuter sammeln oder mit Passanten plaudern.

Als man über ein ansprechendes Kommunikationssystem grübelle, wurden die meisten Lösungen verworfen. "Anscheinend hassen es die Soieler, ganze Sätze in die Tastatur zu hämmern. Ein reines Stichwortsystem wie z. B. bei 'Ultima' wollten wir jedoch auch nicht So entschloß man sich schließlich, auf die "Monkey Island"-Methode zurückzugreifen: Der Spieler wählt aus einer Gruppe von drei Sätzen, Antworten und Aussagen die passendste heraus: der computergesteuerte Gesprächspartner reagiert natürlich unterschiedlich und witzige Dialoge entstehen.

Für die Kampfszenen ließ sich Attic wiederum von "The Immortal" insprireren. Schräg von oben blickt man in den Raum, während sich die Kontrahenten hübsch animiert die Köpfe blutig hauen und mit (ebenfalls animierten) Zaubersprüchen um sich werfen.

Das Schwarze Auge ist als Trilogie angelegt. Der erste Teil wird "Die Schrcksalsklinge" ab April im Handel sein. Entwickelt wird für alle gängigen Systeme, so daß selbst die stark vernachlässigten ST- und C-64-Besitzer in den Genuß der Rollenspielfreuden kommen. Werden die ersten DSA-Teile zum Erfolg, steht auch einer überarbeiteten Version mit neuen Abenteuern nichts mehr im Wege Es sei denn, das zweite Großprojekt der Attic-Zukunft verschlingt die Manpower des nachsten Jahres: In Zusammenarbeit mit dem Pabel-Verlag steht uns ein "Perry Rhodan"-Rollenspiel bevor.

Für Profis gibt's ein aufwendiges Programm zur Charaktergenerierung, für Schläger einen 3-D-Prügelbildschirm.



Das Schwarze Auge

Im Zuge des weltweiten Rollenspielbooms veröffentlichte der renommierte Brettspielhersteller Schmidt Spiele in Zusammenarbeit mit dem Droemer/Knauer-Verlag 1984 die Urversion des bis heute populärsten deutschen Fantasy-Spiels. Als Autoren der ersten Auflage (die durch eine unförmige Spiellerterbrille im Fledermaus-Look und witzige Zaubersprüche à la Flimm Flamm Flunket. bring Light ins Dunkel" für Erheiterung sorgte) zeichneten die SF- und Fantasy-Spezialisten Hans Joachim Alpers, Werner Fuchs und Ulrich Kiesow verantwortlich. Letzterer ist auch heute noch Chefredakteur der DSA-Serie.

Das inzwischen stark überarheitete Basis-Set ("Die Helden des Schwarzen Auges") enthält zwei Regelbücher, ein Handbuch zur Flora und Fauna Aventuriens, einen Stapel Preis- und Gewichtstabellen. Charakterbögen und die unerläßlichen Würfel. Zusätzlich sind bisher 50 verschiedene Spielmodule (ledes enthält präzise Hintergrundinformationen zu einem kompletten Abenteuer) für Rollenspielhelden je-

der Erfahrungsstüte erschenen. Je nach Umfang blätter Ihr dafür 12 bis 16 Mark hin, während das Basas Set mit knapp 30 Mark zu Buche schlägt. Erhällich sind die DSA-Komponenten überall dort, wo es Brettspiele gibt; Follenspiel-Fans kullen Ihr Zubehör bei Fantasy-Productions in Düsseldort, wo sie aus erster Hand sehr kompetent beraten werden



Rund ein Jahr sind seit dem Computerrollenspiel-Debüt des Weltallopas Buck Rogers vergangen. Wie schon im ersten Spiel, "Contdown to Doomsday", übernahm auch dieses Mal die rollenspielgeprüfte amerikanische Firma SSI die Regie in dem digitalen Kneg der Welten

Prinzipiell hat sich an dem bewahrten, schon aus den

Der betagte Weltallheld Buck Rogers startet zu seinem zweiten Ahenteuer Wir schauten ins 25. Jahrhundert.



Die Fotos stammten noch von einer englischen Fassung, aber Buck Rogers 2: Matrix Cubed wird auch Mitte des Jahres komplett in Deutsch erscheinen (MS-DOS/VGA)

AD&D-Spielen bekannten Fantasy-Rollenspielen nicht viel geändert. Wie gewohnt steuert Ihr eine Gruppe aus sechs verschiedenen Charakteren durch das heimische Solarsystem des 25. Jahrhunderts. Ein Besuch auf den verschiedenen Planeten des Sonnensystems und ein zunftiger Abstecher zum Asteroidengurtel stehen ebenso auf dem Heldenstundenplan wie eine Landung auf dem Jupiter. Aus dem ersten Teil wurde nicht nur das Charaktersystem mit verschiedenen außerirdischen Rassen





um die Erde von der Herrschaft der bösen RAM-Buben zu befreien. Dem etwas anspruchsvolleren Szenario wurde selbstverständlich der Schwierigkeitsgrad angepaßt. Neben altbekannten Feinden aus dem ersten Spiel sollen in "Buck Rogers 2: Matrix Cubed" ungefähr doppelt so viele Monstergruppichen herumtollen Den knackigeren Gegnern entsprechend, erreichen die die Charaktere höhere Erfahrungsstufen und dürfen aus einem größeren Waffenangebot wählen. "Buck Rogers 2: Matrix Cubed" soll Ende Februar für PCs erscheinen VGA-Grafik wird ebenso ausgenutzt wie AdLib. Soundblaster und erstmals Rolandkarten Eine Amiga-Fassung (1 MByte) folgt. Eine deutsche Version des Spiels wird ca. Mitte des Jahres zu kaufen sein. Unsere Bildschirmfolos stammen noch von einer sehr frühen englischen Version.

Mega Buck

Als eines der ersten AD&D Rollenspiele für das Mega Drive erscheint dieser Tage der erste Teil der Buck-Rogers-Saga "Count-down to Doomsday". Spieterisch hat sich gegenüber der Computerversion nicht viel getan. Allerdings hebt sich die Joypad-Steuerung angenehm von den üblichen Tastenkommandos ab Auch die Grafik wurde einer kleinen Frischzellenkur unterworfen. Wir können auf die fertige Version gespannt sein

DIE HÖLLENFAHRT AUF FORMEL!

- hochgradige Arcade Action
- 3-Dimensionale Rennperspektive (Berg-und Talfahrten, vergrößerte u. verkleinerte Darstellung von Entfernungen)
- Digitalisierter Sound und realitätsgetreue Geräuscheffekte
- Benzinverbrauch, Verschleiß von Reifen und Motor, Boxenstops
- Trainingsläufe
- Qualifikationsrunden
- · Unterbrechen und sichern von Rennen
- Arcademäßige Animation und Wettkampf (16 Fahrer auf der Rennstrecke)

und

• Kampf um Meisterschaftspunkte zweier Spieler gleichzeitig





uzzle

Mirrorsoft startet mit dem neuen Adventure-System "Virtual Theatre" einen Großangriff auf die Abenteuerriesen Sierra und Lucasfilm Games.







Mit "Lure of Temptress" soll das Adventure-Genre revolutioniert werden (Amiga)



Zielort und schon marschiert

Um Gegenstände einzusam-

mein. Dinge eingehender un-

ter die Lupe zu nehmen oder

mit anderen Flouren im Spiel

zu reden, wurde dem Pro-

gramm ein komfortables Me-

nüsystem verpaßt. Wenn Ihr

malerweise vom Menü nichts

zu sehen. Erst auf einen Maus-

klick hip laucht eine Beihe von

Befehlen auf. Je nach Spielsituation ist die Liste der Befehle

entsprechend länger oder kür-

zer. Das Besondere an dem

Befehlsschatz des Virtual

lassen sich verschiedene Be

fehlsketten bilden, um so eine komplexere Handlung auszuführen

So weit eigentlich nichts Au-Bergewöhnliches; auch die Actioneirlagen, die Ihr absolvieren könnt (aber nicht müßt), kennen wir schon aus anderen Adventures Der größte und wesentlichste Unterschied zu anderen Spielen des Gernes besteht darin, daß das Bit- und Byteleben um Euch herum in Echtzeit abläuft Während ihr Euren Helden mühsam aus dem Knast befreit, wuseln die Einwohner des Fantasylandes eigenständig durch den Speicher Eures Computers.

Die Vorabversion von "Lure of Temptress" macht schon jetzt einen interessanten Eindruck. Bis zum Showdown müssen wir uns noch ein wenig gedulden. "Lure of Temptress" soll im Frühjahr 1992 komplett in Deutsch für Amiga, Atari ST und PC erscheinen. mh

Revolution Software

Echte Neulinge im Software-Business sind die Mitglieder von "Revolution Software" nicht, obwohl die Firma erst 1990 gegründet wurde. Chef und Gründer der Adventure-Firma ist Charles Cecil, ehemals Produkt Manager von Activision. Ihm zur Seite stehen die beiden Mitgründer Tony Warriner, vormals zehn Jahre lang Programmierer für eine Spielefirma, und David Sykes, der früher an Software für den Fluglotsenbetrieb auf einem Flughafen arbeitete Alles in allem werkein fünf feste Programmierer und Designer für Revolution Software, Zusätzlich werden verschiedene freiberufliche Grafiker und Musiker für das "Virtual Theatre"-Adventure-System beschäftigt

Das Revolution Softwareteam um Charles Cecil (2. von links), will Sierra und Lucasfilm Games das Eurchten Jehren



14 (10)

Softworld



DA 52.90 DA 49.90 Fate Gates of Dawn DA 69.90 51.90 DV 99.95 DA "4 % Geteway to the Savage Frontier 135 99 95 DA 59.95 Mega lo Mana DV X095 Secret Weapons P 38 Miss. Ultima 6 DA 59.90 DA 132.90

Populous Editor	DV TV	Civination	89 90	Railroad Tycoon	Dr 19 90	Last Ninja 3	M	18 90
Mega Drive		> per Famico	en	Game Gear		Gamehoy		
Infrarec Joseph SET	79.00	Acteaiser	US 149 JO	Game Gear mit Columns	279.00	Gameboy mel. Tetris		149 00
Intranse & spad cur z	55.00	Final Fight	11900	Master System Adapter	69.00	Castlevania 2		69:00
Quacksnot	DA 99.00	t /ero	129.00	Axe Battler	69 00	Double Dragon 2	US	6500
Sonor the Tedgehog	DA 84.9L	Legens of Mystical Ninja	149.00	Dragon Crystal	DA 6500	Final Fantasy Legend 2	US	79 00
Kiray Bodoty	DA 99.30	Funtasy Legend 2	US 149 00	(rEOC	DA 65.00	Final Pantasy Adventure	18	79 00
Streets of Rage	DA 113.0G	Pilot Wires	139.00	Mickey Mouse	DA 69.00	Gremlins 2	1.5	65.00
Wrestle War	DA 99.00	Super Chock N. Ghost	15 19 00	Ninja Garden	69.00	Marbie Madriess	. 5	69 00
Abrams Bartle Tank	DA 129 00	Super Marie World	119 00	Psychic World	DA 55.06	Mega Man	.75	65.00
Wonderbox 5	109.00	Super Tenns	US 239.00	Shinoby	DA 6900	Nemens		65,00
Herzon /wei	DA 109.00	UN Squadron	149 00	Super Monaco GP	DA 55.00	Parodezs		66.00
588 Viack Salemanne	DA 129.60	Transfer	114 34	Manger Bin	DA SSINO	Robocop 2	US	69.00

Versand per NN oder Vorkasse plus 8 - Versandroster Unland) Austradsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15 - DM Versandroster Versand zum Falle umd 'Laden: Peter-Henlen-Str. 73, 8500 Nurnberg 40, Telefax: 0911/447662

and Lieferung

0911/437474



Abgedreht: Welches Zahnrad dreht sich bei "Clik Clak" in die richtige Richtung? (Amiga)

Schraube

G nau das Richtige für Uhrmacher, Kräftlahrzugungchaniker und Hobbyschrauber
kommt aus tallein angerolt
Unter dem italiensichen Label
Idea erschent mit Jaunar Cit.
Clak. In diesem Denksprei für
physikalisch Begatob baut hei
in unzähligen Levels unter Zeitdruck das Innenleben von und C64.

Uhren zusammen. Nur wenn aufe Zahmader ütkenlos leneit ükenlos leneit ükenlos leneit ükenlos leneit ükenlos den den absasenden Bichtung drehen, schuurt des Uhrwerk los und der Zugang zum nachsten Level wird frei. Zusstzitch muß das Gettrebe im regelmäßigen Abständen mit Ol versorgt werden, sonts schleicht sich Rost ein und alle Räder siehen still Kleine Uhrwerkmonster son- gen für Streß und knabbern Eure Zahmäder an Die Basie leis startet im Januar auf Amiga lund C64.

Endlich da

D as Action-Adventure Die Geschichte war von eher mäßiger Spielbarkert. Davon läßt sich das Schweizer Softwarehaus Linel jedoch nicht abschrecken: Man werkell bereits mit Hochduck an der Fortsetzung, Allerdings schickt man die Fliguren von Michael Ende diesmal

in einem waschechten Adventure auf die Rose. Ihr steuert Bastlan Bux im Sierra-Stil mit der Maus durch Fantasien — die einzelnen Bilder werden dabei jeweils neu geladen. Soil Bastlan eine besondere Aktion ausführen, genügte miklick auf einer Icon-Leiste. Das farbenprächtige Abnetuer erscheint voraussichtlich noch im Jenuart für MS-DOS, Amiga und Alari ST.



Fantasien in satter 256-VGA-Farbenpracht (MS-DOS)





Sieht in Wirklichkeit noch besser aus: der JB-King-Stick von Halken

Wuchtbrummer

In Intendes Super Famicom hat den Größen: Mit dem Vill King" Joystick des japanischen Herstellers Halkon bahnt sich eine Steuerenheit der Extraklesse den Weg auf den deutschen in Importmarkt. Ist schon ein normales Famicom-Joyaba mitt acht Knöpfen und Taster ausgefrüstt, wurd beim King-Joyboard noch tiefer in die High-Technocht teller in die High-Technocht sieden die High-Technoc

nützlich sein konnte Die ver Basis-Feuerknopte (X. Y. Aund B) rühen jetzt auf einer Drehscheibe und lassen sich so vom Speler ganz nach Wunsch anordnen. Dieses Quartett sowie die beider zusätzlichen Täster besitzen individuell einstellbares und strüentos regelbares Dauerfeuer

Einen Teil des wohlgeformten Gehauses darf man abnehmen — derunter verbrigt sich ein geheimisvoller Erweiterungsschacht. Für soviel Luxus müssen lanatische Videospieler jedoch tief in die Tasche greifen: Für knapp 200 Mark gehört das Prunkstück Euch. Unser Teistmuster stammt von



Im ersten Level von "Die Harder" geht's gleich bleihaltig zur Sache

Play hard

In die Zugkraft eines grogen Lizenznamens setzt man im Softwarehaus Grandstam. Also sicherte man sich die Titelrechte an dem Bruce-Willis-hit Stirb langsam 2 (im Original "Die Harder") und programmierte flugs ein passendes Spiel zur Filmfortsetzung. In dem Ballerspiel dürft In frünt unterschiedliche Filmschauplätze von Bösewichtern beforeen. Ihr liefer Euch MGDuelle, jagt mit Schneemobilen durch die Gegend und prügolf Euch auf der Tragifische eines Flügzeugs. Zwischen jedem Level gibt's als Erholung ein Zusatzspielchen. John McClane sorgt im Frühjahr auf Arniga, Atlan ST, Cel und MSDOS für feuchte Augen in Gengsterkreisen. Umsetzungen für Mega Drive und Master
System sind geplant. wer

BONACO-NEWS

Einstmals dachte der Mensch, die Erde wäre

Doch die Erde ist ein kleiner Planet in den Weiten des Universums

Der Mensch steht vor dem Aufbruch

SPACE MAX gibt Ihnen einen Auftrag. Erobern Sie das Weltall. Bauen Sie eine lebensfähige Raumstation auf, kämpfen Sie mit alltäglichen Problemen.

Und bedenken Sie: eine Raumfahre zu warten kostet Sie einen Monat – eine neue

Wo AD&D aufhort....

dort beginnt SHADOWLANDS.

PHOTOSCAPE heißt das neue revolutionäre Rollenspiel-System. Nähern Sie sich im Dungeon einem Ungeheuer, so tritt es aus dem Schatten hervor. Sie sehen nur, soweit die Fackel scheint

SHADOWLANDS ermöglicht Ihnen, Ihre Party zu teilen, und gleichzeitig von zwei verschiedenen Seiten anzugreifen.

Eine neue Generation des Rollenspiels kommt auf Sie zu!

SHADOWLANDS.



Fragen zu BOMICO: Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15,00-18,00"

BONAICO-NEWS

Spielend

helfen

or ein paar Ausgaben ha-ben wir Euch auf eine Hilfsaktion aufmerksam gemacht, die der Markt & Technik Verlag zusammen mit dem Vogel Verlag ins Leben gerufen hat. Es geht um die Kinder, die durch den Atomunfall von Tschernoyl in Mit eidenschaft gezogen

wurden in den Nachrichten sind die grausamen Auswirkungen der Reaktor-Katastrophe nicht mehr zu finden, die betroffenen Kinder müssen allerdings ihr Leben lang unter den Folgen leiden

Gerade jetzt, da man an Weihnachten den ein oder anderen Geldschein in die Hand gedrückt bekam, solltet ihr die Augen vor diesem Unglück nicht verschließen. Für nur 29



China: ein fernöstlich anmutendes Puzzle für MS-DOS-Computer

Mark bieten wir eine 51/2-Zolf-Diskette mit vier netten MS-DOS-Sojelen an, Die drei Zeitschriften, die sich an dieser Aktion beteiligen (POWER PLAY). COMPUTER LIVE und CHIP)

sowie die Verlage verdienen an dieser Aktion keinen Pfennig



15: Munteres Zahlenverschieben auf dem Computer



Beehive: was für Knobelfreaks

Der gesamte Gewinn geht an die Stiftung "Kinder von Tschernobyl'

Ihr könnt in diesem Fall Angenehmes mit Nützlichem verbinden, wenn Ihr Euch die vier preiswerten Spiele besorgt: Ihr helft Menschen, die es wirklich nötig haben und verleibt Eurer Sammlung ein frisches Spiele-Quartett ein. Alle Programme wurden übrigens von einer Softwarefirma in Kiew ent-

wickelt Schnippelt einfach den Coupon aus, legt einen Verrechnungsscheck bei und schickt das Ganze an folgende Adresse

> Computerservice Jost lckstattstr. 9 8000 Munchen 5

Coupon Aktion Tschernobyl: Name

Bitte schicken Sie mir die Diskette zum Preis von 29 Mark an folgende Adresse. Ein Verrechnungsscheck liegt bei.

Straße Wohnort

Unterschrift

Top 10 AMIGA

undesliga Manager II

Tip Off Basketball

Beste Lieferfähigkeit durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA-Spielen wird garantiert!

Mail Order! Alle Preise inklusive Porto + Verpackung

Top 10 IBM/PC

Special News

Frisch eingetroffen sind direkt aus den USA unsere beliebten PC Jossticks!

10 mal in Berlin! Auch in threr Nahe! Rufen Sie uns an!

Hauptgeschäft: Schwedenstr 18c, 1000 Berlin 65, Fax 030/4922057 Filiale Spandau: Schönwalder Str. 65, 1000 Berlin 20

Telefon 030/4922056

SSSER SOFT KÖLN

AMIGA ATARI 4 D Sport Boxing Airbus A 320 57.60 A r Lord at Ares Air Sen Supremacy Bard's Jala Trilogy Bundesliga Manager Prof. Air Contrat Aces Barturan II 71.50 Bunden von Manager Prof Jammy Whate Snor Ke James Pond II Mig 29 Super Fulcrum

71.50 PSS and Graph, Aircraft, Upg: Hourt of Chan VGA Intolligent Garren Mag 29 Super Fulerum Might and Magic III No greater Glory PGA+ (Golf und Scenery) Police Queet IU VGA

Starbyte Supervocer Winter Challenge 3.5" Disketten DS/DD

85.90

* bei Deu klegung wich nicht erhältlich, in der Regel iedoch nut Eescheinen ves Magazins schon lieferbai Ständure N. weschemungen.

Stergenberger Hotel

Wir intervences conch Service Ebenfalls im Anwhol Anwendersoftware, Speckonsolen mit zugehoegen

61.50

ESSER-SOFT KÖLN Goldfasanenweg 14 5000 Köln 30

Telefon: 0221/586117 Telefax : 0221 / 58 49 46 BTX : *41361333#

Versandkosten, bei Vorkasse per V. Scheck 6, - DM / bei Nachnahme 8, DM Pressinderungen und Druckfehler vorbehalten

Held meiner Alpträume

Ine ungewöhnliche Lizenz schnappte sich der englische Hersteller Mindscape "Knightmare" ist der Name einer spektakulären englischen Computerspiel-Fernsehserie. bei der die Kandidaten dank aufwendiger Computeranimation fantastische Abenteuer erleben. Die TV-Reihe wird's sohald night nach Deutschland schaffen eine Computerspielumsetzung (geplant für Amiga und Atari ST) dank Mindscape jedoch schon. Auf Tony Crow-ther's "Captive"-Rollenspielsystem basierend, erscheint nach dem gleichnamigen Sf-Rollenspiel des Voriahres nun die Fantasy-Fortsetzung "Knightmare". Wie unzählige englische Fernsehzuschauer davor.



"Spieglein, Spieglein..." In Knightmare wollen viele Ratsel gelöst werden (Amiga)

habt damit auch Ihr die Möglichkeit, in den Dungsens von Dunhelm nach dem gefürchteten Lord Fear und dem gar noch schrecklicheren "Fright Knight" zu Stöbern Neben hei-Ben Kämpfen und einer Prise Konversation erwarten Euch naturlich auch knifflige Räsel und manch harte Heldenprütung — das alles in 3D und Echtzeit ä la "Dungeonma-

Testen werden wir Knightmare voraussichtlich nächsten Monat. wi



"Alles einsteigen!" Der Fährmann des Todes hat bei Knightmare alle Hände voll zu tun (Amioa).

Letzte Meldung

- Activision veröffentlicht in Kürze ein neues Schachspiel mit geschätzten 2200 ELO.
- Matthew "NAM" Stibbe entwickelt für Domark das Strategiespiel "Columbus".
- Der Gewinner der Ascon-Ballonfahrt ist Thomas Neugebauer aus Bad Lippspringe.
- Wing Commander 2 hat sich in den USA bislang über 100 000mal verkauft.
- III In der letzten POWER PLAY wurde bei dem Fakon 3.0"-Test der Wertungskasten vergessen. Hier die Daten nachträglich: Genre: Simulation * Hersteller: Spectrum Holobyte * Zirka-Preis: 120 Mark * Grafik: 82% * Sound: 64% * POWER-WERTUNG: 91%

BONAICO-NEWS

Sie kennen Larry ...

Doch hier kommt einer, den kennen Sie

Hier kommt

WILLY

Stellen Sie sich vor, Sie wären nochmal 9 Jahre – und wüßten alles, was Sie heute schon wissen

Spielen Sie **THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH.** Lernen Sie ihn kennen.
Sie werden ihn mögen.

Das Erzgebirge.....

ein Ort tödlicher Langeweile?

Falsch! Dieses Gebirge ist Ort der Handlung von **BLACK SECT.**

Das Dorf Isidor ist ein Ort der Angst. Immer wieder verschwinden Einwohner. Ein mächtiger Zauberer legt einen Bannspruch über das Dorf und seine Bewohner. Ein magisches Buch soll vor allem Übel schützen

Dann.... nach Jahren....

das Buch ist verschwunden



Fragen zu BOMICO-Spielen? Unsere Serviceline beantwortet sie

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00*

BONACO-NEWS



es momentan gibt.

'Jones in the Fast

Lane ' und ' Mixed

up Mother Goose'

sind Sierras

CDs sind das Speichermedium der Zukunft. Nicht nur für Commodores CDTV, sondern auch für CD-ROMs kommt die Softwarewelle langsam ins Rollen.

nzweifelhaft gehört den kleinen Silberlingen, den CDs, die Speicherzukunft. Kompakt, leicht zu benutzen und mit ausreichend Platz für fette Datenmengen ausgestattet, lösen die CDs wohl in den kommenden Jahren die herkömmtiche Diskette ab. Zwar lassen sich die schilleraden Scheiben noch nicht beschreiben, aber für Spiele sind CDs optimal. Sound und Sprachausgabe in feinster Hi-Fi-Qualität und Platz für eine gehörige Portion Grafik sprechen für die CDs. Zudem lassen sich die Programme meistens von der CD direkt spielen und entlasten so die Festplatte vor speicherfressenden Giganto-Spielen im Stil von "Wing Comman-

Wir richteten unser Augenmerk auf das Soundblaster-CD-ROM-Paket. Zur Zeit wird die neueste Version der Soundblaster-Karte, der Soundblaster Pro, zusammen mit einem CD-Laufwerk in einem Kompleitpaket angeboten. Vorteit daber Auf dem Soundblaster Pro befindet sich eine Schnittstelle, die zum Micro-

soft-Multi-Media-Standard kompatibel ist. Das heißt, nich nur Spiele, sondern auch die, für das nächste Jahr angekündigten Microsoft-Anwenderprogramme laufen ohne Probleme auf dem CD-Laufwerk. Außerdem bietet das Komplettpaket einige weitere Vortelle. Wer heute noch keine

Soundkarte in seinem PC hat, erschließt sich mit dem Soundblaster Pro (der übrigens abwärsskompatibe) zu den kleineren Brüdern ist) nicht nur eine neue Klangwelt für Computerspiele, sondern bekommt zusätzlich einen Midi-

Schnittstelle und Kabel zum

Anschluß an die heimische Stereoanlage mitgeliefert.

Neben dem CD-Laufwerk und dem Soundblaster Pro werden diverse Programme mitgehefert, die den Einstieg in die Soundkartenwelt erleichtern. So befindet sich auf den beiliegenden Disketten nicht nur ein Installationsprogramm fur das CD-Laufwerk, sondern auch ein spezielles "Sequenzer"-Programm uber den man via (extra zu kaufender) MIDI-Box Musikinstrumente steuern und überwachen kann. Weiterhin befindet sich ein Editierprogramm auf den beiligenden Disketten, mit dem Ihr selber Musikstücke oder Sprache aufnehmt, abspielt und in Programme einbindet. Abgerundet wird das Softwarepaket durch Testprogramme und eine Art Multi-Media-Datenbank. mit der Bilder und Sounds verwaltet und zu Demonstrationszwecken weiterverarbeitet werden. Wer mal am PC Pause machen möchte, kann das CD-ROM auch als "normalen" CD-Spieler benutzen und sich die neusten Hits anhören

Beim eigentlichen Einbau der Karte, als auch des CD-Laufwerkes gibt's keine Probleme. Wenn Ihr mit einem Schraubenzieher umgehen könnt, läßt sich die Aufrüstung des PCs selber durchführen. Achtet allerdings darauf, daß Ihr beim Offnen des PC-Gehäuses die Garantie für Euren PC verliert. Der Soundblaster Pro wird in einem freien (langen) Steckplatz untergebracht. das CD-Laufwerk findet in einem freien Laufwerksschacht Platz. Alle Kabelverbindungen this auf die Stromversorgung des CD-Laufwerkes - meistens befindet sich ein unbenutztes Stromkabel im PC) liegen dem Paket bei. Sowohl die ausführlichen Handbucher, als auch die meisten Bildschirmtexte der Programme sind komplett in Deutsch

Das Komplettpaket aus Soundblaster Pro und CD-ROM

> Der größte Wermutstropfen des CD-ROMs: Momentan gibt es nur sehr wenige PC-Spiele auf CD. Dies soll sich aber im Frühjahr 1992 gewaltig änderen. So sind nicht nur die Adventures aus dem Hause Sierra und Lucasfilm auf CD angekündigt ("Loom", "Indy 4",
> "Space Quest 4", "Kings
> Quest 5", sondern auch Rollenspiele wie "Bane of the Cosmic Forge" und "Ultima VI" sowie Actionknaller wie "Wing Commander"). Probespiele-reien mit dem Kinderprogramm 'Mixed up Mother Goose" und dem Gesellschaftsspiel "Jones in the Fast Lane" zeigten schon die ersten Vorteile der CD-Kombination. Kristallklare Sprachausgabe, CD-Sound und Soundblaster-Soundeffekte gemischt, hinterließen einen famosen Eindruck. Besonders die bei CD-Laufwerken ımmer sehr kritischen Zugriffszeiten hielten sich bei dem Matsuhita-ROM des Soundblaster-Pakets in angenehmen Grenzen. Flott wurden bei den Spielen neue Daten in den Speicher geschaufelt. Soundblaster Pro wird solo für rund 600 Mark angeboten, das Paket mit CD-ROM Einbaulaufwerk kostet bei dem offiziellen Vertrieb, der Firma CPS in Hamburg, rund 1600 Mark. Langfristig wird sich der Preis sicher etwas nach unten bewe-

Kommen nachstes Jahr auf CD Bane of the Cosmic Forge, Wing Commander, Larry 5 und andere Titel

2192 721/20



Sie ist THE MISTRESS

Erist

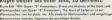
THE MASTER

ELVIRA II THE JAWS OF CERBERUS™

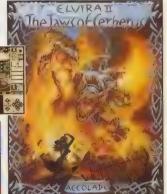








Erhältlich für IBM PC und Kompatiblen - Januar, Amiga - Februar, Atari ST - März.

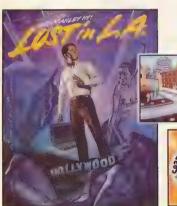


wieder da

OF DARKNESS

wieder de

F MEDIOCRITY



LES MANLEY IN: LOST IN L.A.





Der Mann, der in Accolades klassischem Abenieuer Search for the King den besten Unterholber der Wehl fand, kehr mit Les Leiter und der Wehl fand, kehr mit Les zurück, Hollywoods Berühmtheiten verschwinden schnell, ober keiner weiß wie. Oder warum, Mit dem tollen Effekt von Digitabildern echter Models und Schauspieler können Sie diesen spannenden Krimi richtig genießen.

Accelede to:
Erhältlich auf IBM PC und Kompatiblen - Januar.

ACCOLADE

The best in entertainment software,







SPIELAUTOMATEN

TITEL /	HERSTELLER
Might & Magic (I)	New World Computing
Wing Commander II	Origin
The Secret of Monkey laland II	Lucasfilm Games
Pools of Darkness	SSI
Sim Ant	Maxis
Secret Weapons of the Lultwaffe	Lucashim Games
Operation Desert Storm	E ectronic Arts
Chuck Yeager's Air Combat	Electronic Arts
Larry V	Serra
Eye of the Beholder	SS

Ų,	Eye of the Bendider	55
	TITEL	ORDERVELLED
1	Lolus Turbo Challenge II	Gremlin
2	Mega lo Man a	Mirrorsoft
3	Allen Breed	Team 17
4	Whirlwind Snopker	Virgin
5	Rugby the Worldcup	Domark
6	Terminator II	(Kein
7	Final Fight	U S Gold
8	Sitent Service II	M croprose
9.	Magic Pockets	Renegade
0	Utopia	Gremt n

VIDEO

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Marto-Golf	NES	Nintendo
2	Final Fontasy IV	Super Fam.com	Square
3	Mystical Ninja	Super Furnicom	Kar arm
4	Sonic the Hedgehog	Mega Drive	Sega
5.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6.	Super Mar o World	Super Fam corn	Nintendo
7	Dr Mario	Game Boy	Nintendo
8	Jery Boy	Super Famicom	Konamı
9.	Castlevania II	Game Boy	Kon sm
10.	Super R-Type	Super Famicoin	Irem

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Super Mario World	Super Fam com	Nintendo
2	Pilot Wings	Super Fam com	Nintendo
3	. F-Zero	Super Famicom	Nintendo
4	Super Mario Bros. III	NES	N niendo
5	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6	Super R C. Pro-Am	Game Boy	Nintendo
7	Shadowgate	NES	Kemc > Se ka
В	. Déjà vu	NES	Kemco-Seika
9	Tetris	Game Boy	N ntendo
10	Dr Mario	Game Boy	Nintendo

	TITEL	HERSTELLER
1.	Steet Talons	Atan Games
2	B-360	Sega
3	Crime Fighters II	Capcom
Γ 4	Dynablaster	H Ison
5	Final Lap II	Nancol
2 3 4 5	Steel Talons Clutch Hitler Crossed Swords Vendetta	Attr Games Segal SNK Kanami
	TITEL	HERSTELLER
1	Steel Talons	Atari Games
		Hudson
2	Dynablaster	
3	Road Riot	Alari Games

LESER-HI

TITEL

4		11122		
1.	(1)	The Secret of Monkey Island		
2.	(2)	Lemmings		
3.	(4)	Railroad Tycoon		
4.	(3)	Pirates		
5.	(5)	Turrican II		
6.	(6)	Wing Commander		
7.	(7)	Eye of the Beholder		
8.	(8)	Sim City		
9.	()	Bundesliga Manager Professional		
10.	(-)	Battle Isle		
11.	(18)	Wing Commander II		

2.	(—)	Kick Off II
3.	(-)	Secret Weapons of the Luftwaffe
4.	(-)	Flight of the Intruder
5.	(15)	Castle of Illusion

16. (13) Turrican
17. (—) Super Shinobi

18. (9) Indiana Jones and the last Crusade 19. (17) Dungeon Master

20. (-) Gods

ATTACK

dern Monat stimmen die POWER-PLAY-Leser darbier ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Yudeospielsysteme. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 66). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen, Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir desmal drei Game Bows, die freundlicherweise die

Firma Laguna stiftet. Außerdem gibt's jeden Monat ethiche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Die Hauptpreise. je ein Game Boy für drei Gewinner

Die Gewinner von Ausgabe 12

Der in Major — Einall Specifier Schraus — in hier in Major german Der Mendellaus Rodalben Berahlind und — Phat minister Fasu Janzanian Gal peng naskan Spegertaus Fordium und Deha Bawar un Bonna

PARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	11. Monat
Psygnosis	10. Monat
Microprose	11. Monat
Microprose	51. Monat
Rainbow Arts	8. Monat
Origin	12. Monat
SSI	6. Monat
Maxis	25. Monat
Software 2000	1. Monat
Blue Byte	1. Monat
Origin	2. Monat
Anco	14. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat
Spectrum Holobyte	1. Monat
Sega	5. Monat
Rainbow Arts	17. Monat
Sega	5. Monat
Lucasfilm Games	26. Monat
FIL	38. Monat
Deceased	2 Monet

LESER4

Amiga /

- 1. Monkey Island
- 2. Lommings 3. Hailroad Tycoon

5. Battle Isle

- Monkey Island
 Lemmings
- Dungeon Master
 Pirates
- 5. Powermonger

C 64

- Turrican II
 Pirates
- Turrican
 Zak McKracken
- 5. Gunship

MS-DOS 1. Wing Commander

- Wing Command
 Monkey Island
- 3. Lemmings
- 4. Wing Commander II 5. Railroad Tycoon

Handheld

- 1. Gargoyle's Quest
- Castlevania II
 Nemesis II
- 4. Game Boy Wars 5. Parodius

Mega Drive

- Super Shinobi
 Castle of Illusion
- 3. EA Hockey
- 4. Sonic the
- 5. Thunder Force III

Sega Master

- Ultima IV
 Castle of Illusion
- 3. Golden Axe Warrior 4. R-Type

5. Wonderboy III

- 1. Super Mario Bros. III
- Zeida II
 Probotector
- 4. Faxanadu 5. Mega Man II

LAGUNA

Laguna Video-Sp ele Am Sudpark 12 6092 Kelsterbach Tel 06107/760682

VERKAUFS

1 Gramine II

- Bubble Bobble
- 4. Robocop Game Boy
- 5. Balman
- 6 Subble Bobble Game Boy 7, Puzznic
- 8. Batman G ime Boy
- 9 Power Blade NE 5
- 10 Chase H Q

G'asaml INSE

Lemmings Locomotion Final Match Tenn's Emerald Mine Tetris



Kingsott-Geschaftsfuhrer Fritz Schäfer spielt gerne hauseigene Produkte und echte Klassiker



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen:
Spiele werden in POWER PLAY nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

n POWER PLAY gibt es ein einheiltiches Bewertungssystem, das wir bei Computerund Videospieltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweitige Genre

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die GRAFIK-Wertung bewerten wir Aspelte wile Fatzwahl. Spriftes, Animation und
Scrolling. Beim SOUND spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität)
als auch die Soundeffekte eine
POBLEA-WERTUNG Sie sagt
gramm nach und wie hoch der
Spielmotvation ist, also die
Spielmotvation ist, also die
Spielmotvation ist, also die
Spielmotvation wir mit Späel
und Freude vor dem Monitor
verbringen

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Ber allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefänigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spiel ebenfalls seine Rolfe, da spiel ebenfalls seine Rolfe, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtlig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren verdieicht

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Michael, Martin, Richard, Anatol, Volker, Winnie und Borrs geschreben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteurlen, die das Spiel getestet haben, Ihr Mienemspiel läßt darauf schie-Ben welchen Einfruck das machter auf den Tester machter in Tester machter.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt,

Soundblaster Sound

Spiel automatisch eine gule Gesamtwertung bekommt die Geschmäcker sind eben werschieden. Dieses "Weitungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und PO-WER-Wertung dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veransalien wir monallich eine "Weitungskonferen?", auf der die Wertungen vom gesamten PO-WER-PLAY-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knann).

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschlüß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER-Prädikät und die POWER-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr sehr sehten. Ihr



Datum, wann das Spiel erscheint

könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY. Gurke gilt das krasse Gegenteil Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traung, aber wahr" ein-ordnen lassen.



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte PO-

WER-Prädikat. Nur ausgezeichnele Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit

len, die mit einer POWER-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt

... Martin Gaksch

Castlevania 4 (Super Famicom) Ms. Pac Man (Mega Drive), Grand Prix (Amiga), Quakshot (Mega Drive)

... Richard Eisenmenger Alien Breed (Am ga), Exodus 3010

(Amiga), Trex Warrior (Amiga), Bug Bomber (Amiga)

... Winnie Forster The Immortal (Mega Drive), Super

Ghou's n'Ghosts (Super Famicom), Lotus 2 (Amiga), Populous 2 (Am ga)

... Volker Weitz Civilization (MS-DOS), Grand Prix

(Amiga), Final Fantasy Legend 2 (Game Boy) Monkey Island 2 (MS-DOS)

... Michael Hengst Wonderboy 5 (Mega Drive), Final

Fantasy Adventure (Game Boy) Wizardry 7 (MS DOS), Final Fantasy 2 (Super NES)

...Boris Schneider Monkey Island 2 (MS-DOS), Bill &

Ted (Game Boy), Wing Commander 2 (MS-DOS), Links (MS-DOS)

.. Knut Gollert

Alien Breed (Amiga), Quakshot (Mega Drive), Populous 2 (Amiga), Magic Pockets (Amiga)



Der Tag der Wahrheit



Wurden Sie diesem Herrn ein Schwert abkaufen?



Mit den Dienern vom Dark Savant ist nicht gut Kirschen essen

CRUSADERS DARK SAVANT

eben der "Ultima"-Serie gehört die "Wizardry"-Reihe zu den langlebigsten Computerrollenspielen. Mit dem siebten Teil, dem Spiel "Crusaders of the Dark Savant", geht der Longseller mittlerweile ins elfte Jahr. Crusaders of the Dark Savant, kurz "Crusaders", ist der offizielle Nachfolger zu unserem Rollenspiel des Jahres 1991, "Bane of the Cosmic Forge" Konnte Bane zwar spielerisch überzeugen, mangelte es doch deutlich an technischer Raffinesse. Im Zeitalter von VGA. Soundkarten und Maussteuerung mutete Bane mit seinen EGA-Bildchen etwas altertumlich an. Die Zeichen der Zeit wurden bei dem Hersteller Sir-Tech erkannt und so hat das Er-

scheinungsbild von "Crusaders" nur noch wenig mit dem der älteren Wizardry-Titel gemen. Allerdings hielten nicht nur technische Veränderungen Einzug, sondern auch spielerisch hat sich einiges gefan

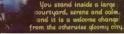
Die Handlung von Crusaders beginnt buchstäblich dort, wo Bane aufhörte. Es gibt gleich vier verschiedene Arten. in das Spiel einzusteigen. Neulinge, die bislang mit Wizardry noch nichts zu tun halten und den Vorgänger nicht kennen, langen komplett neu an. Für alte Veteranen, die Bane of the Cosmic Forge gelöst haben und ihre alten Helden importieren wollen, bieten sich drei Alternativen Pro Lösungsweg (Bane läßt sich auf drei Arten lösen) gibt es einen Anfang, Je nach Art und Weise, wie Ihr das Spiel beginnt, verläuft die Handlung etwas anders

randoung etwals anders
Um was geht es eigentlich
bei Crusaders? Vor ein paar
1000 Jahrchen hat ein genialer
Wissenschaftler, genann! M
Phoenzang eine las gelieber
de Entgeckung gelieber der
de Entgeckung gelieber der
Ungewaf des Universums und
das Gehemnis des Lebens
Phogizang bern dabe, ein gar furdereitenschaftleren der eine der
mit dem wildeckten Geheimis Universien erschaften
er mit dem wildeckten Geheimis Universien erschaften
vorlieber der sich seine Entdeckning zierstoren oder zu
veroergin, entschaftler, diese Macht ordentlich zu verstecken. Er schuf eine Kammer, in der das Geheimnis verborgen wurde. Um die Kammer herum bastelte Phoonzang einen kompletten Planeten und bevölkerte diesen mit Wächtern. Um die Kammer später wiederzufinden ("Man weiß ja nie!") zeichnete Phoonzang eine Karte, zerschnippelte diese in kleine Teile und versteckte die Einzelteile wiederum an verschiedenen Orten auf dem Planeten Nach getaner Arbeit verschwand Phoonzang für immer - nur Legenden über die geheimnisvolle Macht verbreiteten sich durch die Galaxis

Einige zehntausend Jahre spåter erlitt ein Raumschiff auf dem in keiner Sternenkarte verzeichneten Planeten Schiffbruch. Prompt breitete sich das Gerücht im Weltall aus, daß Phoonzangs Planet gefunden sei. Zwei rivalisierende Rassen, die militaristischen Umpani und das Volk der Trang schickten je ein Expeditions-Chor, um die kosmische Macht zu finden. Ebenfalls auf der Suche ist ein finsterer Knabe namens "Dark Savant", der es sich samt Gefolge auf dem Planeten gemütlich gemacht hat. Hier kommt Ihr ins Spiel

denn auch Ihr macht Euch auf die Suche nach dem kosmischen Geheimnis der universellen Macht. Wie in Bane steuert ihr eine Truppe aus sechs Charakteren, die Ihr aus







In Crusaders gill es, eine komplette Oberwelt zu erforschen





Zaubern leichtgemacht: Per Maus werden die Magletormein aus einem Menű komfortabel herausgepickt.

elf Klassen und 14 Rassen zusammenbasteln könnt. Nehen den ublichen Berufen wie Krieger, Magier und Priester gibt es etwas ausgefallenere Berufe wie z.B. Ninia, Lord, Walkure. Alchemist oder Bischof Nachteil dieser Supercharaktere. Sie brauchen mehr Erfahrungspunkte als Normalfiguren, um befördert zu werden und steigen so etwas langsamer die Erfahrungsleiter hinauf Ebenfalls aus dem Vorlaufer bekannt ist das Zauberspruchund Skill-System, Allerdings wurde die Liste der magischen Formeln und der einzelnen Charakterfähigkeiten um ein paar neue erweitert. Zauberkundige Charaktere können aus insgesamt 96 verschiedenen Zaubersprüchen wählen, die außerdem in der Stärke dosierbar sind (sieben "Power"-Level). Die meisten davon, wie z.B. ein zünftiger Feuerball. fanden schon in Bane of the Cosmic Forge Verwendung Auch an dem Skill-System für

Eure Helden hat sich nur wenig geändert. Nach wie vor gibt's besondere Fähigkeiten, die sich im Laufe des Spiels durch Beförderungen oder simples Üben verbessern lassen Hat einer Eurer Charaktere zum Beispiel den "Pick Lock"-Skill (knackt Schlösser), wird diese Figur am Anfang nur schwerlich ein Schloß aufbrechen Mil jedem erfolgreichen Einbruch erhöht sich der Skill ein wenig so daß Ihr Euch später auch an komplizierteren Riegeln versuchen könnt. Vier neue Skills wurden den "Crusaders"-Charakteren spendiert. Neben "Schwimmen", "Klettern" und "Diplomatie" gibt es (für die Wizardry-Serie eine echte Premiere) den Skill "Kartenzeichnen", Mit dieser Fähigkeit und einem passenden Zeichenset (muß erst gefunden werden) zeichnet der Charakter brav eine Karte mit. Je besser der Skill, desto detaillierter die Karte

Sowert bietet Crusader eigentlich nicht viele Neuerungen (bis auf das "Automapping") gegenüber dem Vorläufer. Die dicksten Anderungen wurden an Grafik, Sound, Spielfeld, Benutzerführung und NPC-System vorgenommen So nutzt Crusaders nicht nur den 256-Farben-Modus der I

VGA-Grafikkarte, sondern unterstützt alle gängigen Soundkarten und läßt sich am besten mit einer Maus bedienen Die komplette Benutzerführung ist darauf zugeschnitten geht zwar zur Not auch ohne, aber mit Maus spielt sich's deutlich flüssiger Die Tastatur findet nur bei dem ausgrebigen Gesprächsteil (in Englisch) mit anderen Spielfiguren Verwendung. Die Umgebung, die diesmal nicht nur aus einem Dungeon, sondern aus mehreren Städten, verschiedenen Labyrinthen und einer kompletten Oberwelt besteht, wird ebenso wie die Kampte in der 3-D-Perspektive gezeigt. Bei Prugeleien sind Monster Zaubersprüche und Wurfgescho-Be animiert zu sehen. Auf Echtzeitkämpfe wurde übrigens verzichtet. Dafür gibt es zahlreiche Kampfontionen, die ausgefeilte taktische Auseinandersetzungen zulassen.

Einen besonderen Kniff hat

sich Programmierer David

Bradley bei den NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) einfallen lassen So verhalten sich zu Beginn alle Spielfiguren neutral und begegnen Euch mit gesundem Mißtrauen. Entsprechend wenige Optionen tauchen in dem "Unterhaltungs"-Menú auf, wenn Ihr einen neuen NPC trefft. Erst durch langsames Herantasten baut Ihr eventuell ein Vertrauensverhältnis auf. Wenn der NPC von Eurer Freundlichkeit überzeugt ist. läßt er sich auf ein Gespräch ein, verrät Tips oder verkauft ein paar nútzliche Gegenstände. Wie schnell Ihr in Kontakt mit einer anderen Person kommt, hängt im wasentlichen von verschiedenen Faktoren ab. Wenn Ihr einen Gesprächsfuhrer auswählt, den der NPC überhaupt nicht leiden kann (einen häßlichen Zwerg zum Beispiel), sind Annäherungsversuche meistens zwecklos. Außerdem hat iede Eurer Handlungen im Spiel Auswirkungen auf zukünftige Begegnungen mit anderen F guren. Vermöbelt Ihr unterwegs eine fiese Monstergrup-



MS-DOS 94%

Schwierigkelt: schwei **ATARI ST**

AMIGA

C 64 nicht geplant pe, kann es durchaus passieren, daß Ihr später jemanden trefft, der mit eben dieser Monsterhorde freundschaftliche Beziehungen unterhielt oder gar mit den Burschen verwandt ist. Dieser NPC wird Euch wahrscheinlich ignorieren, wenn nicht sogar angreifen Umgekehrt geht's auch die eben dahingemeuchelten sind die Feinde eines NPCs ge-

wesen. Der freut sich gewaltig und lädt Euch sofort zu einem Schwatzchen ein

Eine weitere Besonderheit der NPCs: Es laufen nicht nur Monster in der Gegend umher, sondern zusätzlich rund zwei Dutzend computergesteuerter Parties, die das gleiche Ziel wie Ihr haben, "Parties" bedeutet. daß diese Gruppen aus verschiedenen Charakteren so-



Da freut sich der Abenteurer: Fine Schatzkiste steht einsam im Wald.

Der Charakterbildschirm thruses traillief auckuntt

Euch finden, miese Geruchte in die Welt setzen. Puzzles selbständig lösen oder Euch angreifen. So kann es durchaus sein, daß Ihr Euch auf den Weg in ein Dungeon macht, da dort ein toller Gegenstand verborgen sein soll, nur um am Eingang zum Labyrinth eine Computerparty zu treffen, die gerade vollbeladen herausspaziert. Diese eigenständig handelnden Gruppen attackieren sich im Verlauf des Spiels sogar gegenseitig Crusaders of the Dark Sa-

vant" wird für PCs (ein AT mit mindestens 10 MHz sollte es schon sein) und Amiga (1 MByte) erscheinen, Momentan gibt's Crusaders nur in Englisch, an einer deutschen Umsetzung wird gerade gearbei-tet. In unserer Testversion fehlte ein Teil der Soundeffekte und der Musikstücke. Aus diesem Grund haben wir auf eine

wie unterschiedlichen Rassen und Klassen zusammengesetzt sind. Das Gemeine dabei ist, daß die Computerparties Euch eventuell einen Schatz vor der Nase wegschnappen, verborgene Gegenstände vor Soundwertung verzichtet. mh

Na also, es geht ja (Sumer doch Wer bei dem Namen "Wizardry" immer an Uraltgrafiken und fuzzelige Tastatursteuerung denkt wird von "Crusaders of the Dark Savant' eines besseren belehrt Vorbei sind die Zeiten von Magermon-

stern im EGA-Look und kahlen Dungeon-Wänden Die Gegnerschar und die Umgebung von Crusaders glänzt im funkelnden und abwechslungsreichen VGA-Gewand - die zusätzlichen Grafiker, die Sir-Tech anheuerte, machen sich mehr als bezah! Erfreulich auch, daß endlich das Tastengewimmel älterer Wizardry-Titel einer überaus komfortablen Maussteuerung werchen mußte. Neben dem technischen Quantensprung hat Crusaders auch spielerisch deutlich an Gewicht zugelegt. Eine Hundertschaft ekliger Monster. rund 600 Gegenstände (vom Küchenmesser bis zum Lasergewehr) und lette Zauberbücher gehören heute bei einem voluminôsen Rollenspiel schon fast zum guten Ton Sonchtio auf Touren kommt "Wizardry 7" durch die fesselnde Story, die gekonnt die Grenzen zwischen purer Fantasy und spritziger Sience-fiction verquirit. Nicht minder genial ist das NPC-System. Die

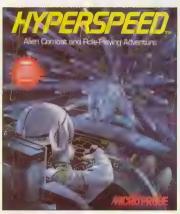
Spielfiquren, die sich "quasi" intelligent verhalten, Vorlieben und Abnergungen entwickeln, tragen unheimlich viel zur Atmosphäre bei Die beste Idee, die Programmierer David Bradley in das Spiel steckte, sind die computergesteuerten Parties - die elektronische Konkurrenz bietet nicht nur ausreichend Unterhaltungsmöglichkeiten. sondern sorgt auch für eine höllische Motivation. Schade nur, daß die ubersetzte Version noch nicht zu haben ist - ohne sehr gute Englischkenntnisse kommt Ihr bei Crusaders nicht sehr weit, zudem ist der Schwierigkeitsgrad (obwohl drei Stuten einstellbar sind) ziemlich happig

Es hilft nichts, ich werde mir wohl doch vier Wochen unbezahlten Urfaub nehmen und mich in meinem Privat-Dungeon einschlie-8en Anders ist die geballte Rollenspielladung von "Crusaders of the Dark Savant nicht zu überstehen Leute, die nebenbei www.

noch weitere soziale Veroflichtungen haben, solllen von diesem Meisterwerk lieber die Finger lassen. Wir garantieren durchwachte Nächte und völlige Loslosung von der Umwelt, David Bradley liefert den Beweis, daß auch fast perfekte Arbeit noch verbessert werden kann Selbst kleinste spielerische Knitterstellen des Vorgängers wur den in der Fortsetzung ausgebügelt: Aussichtslose Kämple darf man letzt rederzert abbrechen die willkommene Zeitersparnis schont die Nerven ganz erneblich. Abgelegte Gegenstände nicht unwiderruflich verloren, sondern können wieder aufgenom-

men werden Natürlich nur wenn sie nicht vorher von einer anderen Rollenspielertruppe gemopsi wurden. Der größte Pluspunkt ist, wie schon in "Bane of the Cosmic Forge". die phänomenale Geschichter Die Helden kummern nicht in einer fadensche nigen Story dahin, sondern schwelgen in einem barockausladenden Fantasy-Epos. Crusaders of the Dark Savant steht konkurrenzios an der Spitze

Sie werden von einem reichen, lächelnden, schwerbewaffneten Außerirdischen in cicisbeanisch angesprochen....



Reagieren Sie mit Diplomatie, einem Handelsangebot oder Krieg?

Egal, wie Sie sich entscheiden, treffen Sie Ihre Wahl möglichst schnell! Sie fliegen mit Hypergeschwindigkeit. Iedes Zögern Ihr Leben aufs Spiel.



Altertümlich



Alle Stationen sind besetzt, der Flug geht (os (MS-DOS/VGA)

Megatraveller 2

all A so

as Szenario von "Megatraveller 2" stammt von Marc Miller personlich. Miller hatte 1977 für den Game Designers Workshop das Spielsystem Traveller" entwickelt, das sich in der Folgezeit zum beliebte-Science-fiction-Bollenspiel mauserte und 1987 durch die überarbeiteten "Megatraveller"-Szenarien ergänzt wurde. Für "Quest for the Ancients" hat Miller einen der berühmtesten Handlungsstränge aufgearbeitet und die Story für den Computer umgesetzt.

Die Geschichte beginnt auf dem Planeten Rhylanor, Dort sind die geheimnisvollen Ruinen der Alten, einer ausgestörbenen Alienrasse, zu neuem Leben erwacht. Unterirdische Maschinen produzieren hochgiftigen Schleim, der den ganzen Planeten zu ersticken droht. Der Herzog von Rhylanor und die Imperiale Regierung setzen eine riesige Belohnung für dielenigen aus, die den Planeten retten und das Geheimnis der Alten lösen. Eure Rollenspielparty besteht aus bis zu fünf Abenteurern, wie immer Männtein, Weiblein und Akens fröhlich gemischt. die in fünf unterschiedlichen Berufen ausgebildet werden. Wieder stehen über 80 unterschiedliche Skills zur freien Verfügung, die je nach Dienstzeit in den einzelnen Berufen von Euch vergeben werden

Ist die Party genügend geschult und entsprechend ausgerüstet, stürzt Ihr Euch ins galaktische Vakuum und besucht über 100 unterschiedliche Welten. Alle Planeten seht Ihr aus der Vogelperspektive - die Party wird mit Maus oder Tastatur über die Oberfläche geführt. Der Anführer der Truppe wird von Euch direkt befehligt. während der Rest der Truppe brav im Gänsemarsch hinter ihm hermarschiert. Natürlich

Irgendwie kommen die Programmierer der Mega Traveller-Serie auf keinen grünen Zweig. Zwar wurden bei "Quest for the Ancients" einige unschöne Kleinigkeiten des ersten Teils ausgebügelt, dafür sorgen ein paar alte und neuro Falton im eniplo-



verbessert worden ist Dank großflächtger Icons und überschaubarer Menufuhrung läßt sich "Quest for the Ancients" erheblich leichter bedienen als das erste Spiel der Reihe, Leider ist das Erschaffen eines Charakters immer noch eine elende

Friemelarbeit, das Kampfsystem undurchsichtig bis chaotisch und die Grafik droge. Nur für harrung gegenüber dem Vorgänger te Fans



Hersteller: Empire. Zirka-Preis: 110 Mark

na ia

MS-DOS 56%

ATARI ST

AMIGA

C 64

sind die Planeten mit zahlreichen Bösewichtern und anderen Charakteren bevölkert, mit denen Ihr entweder ein Schwätzchen haltet oder eine Schießerei austragt. Es genügt ein Klick mit dem Cursor auf das potentielle Ziel und die Helden fangen an zu reden oder zücken ihre Laser.

Seid Ihr im Weltraum unterwegs, bemannen die Abenteurer automatisch die Raumschiffstationen (Pilot, Navigator, Ingenieur, Kanonier und Arzt), für die sie am besten ausgebildet sind. Auch die Kämpfe zwischen einzelnen Schiffen werden automatisch ausgetra-

Für jeden Charakter existiert ein eigener Bildschirm, mit dem Ihr sein "Inventory" verwalten und alle persönlichen Daten abrufen könnt. Testmuster von Empire.



Die Qual der Wahl: ein freundlicher Verkäufer



Die Truppe aus der Vogelperspektive

Megatraveller 2 ist ein Beispiel dafür, wie man aus einem fantastischen Rollenspielsystem und einer prima Story ein mittelmäßiges Computerspiel machen kann W e schon im ersten Teil sind auch hier taktische Kämpfe ein Fremdwort, Gänzlich

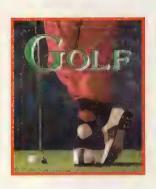
mißlungen ist das Raumkampfsystem. Hier läuft alles automatisch ab - während der eifrige Rollenspieler derweit nur genervt auf sein Armaturenbrett trommeln kann. Erfreulich verbessert zeigt sich das Benutzer-Interface Die Menüllut des Vorgängers wurde durch eine ubers chiliche und leicht zu handhabende Oberfläche ersetzt Ein Rätsel des Universums bleibt weiterhin ungelöst. Wo sind die groß auf der Pakkung angekundigten

10000 Stunden "Playtesting" geblieben Trotz dieser gewaltigen Kraftanstrengung ist auch dre fertige Version nicht frei von Grafikfehlern. Das Traveller-Universum hat Besseres verdient



Der neue Charakterbildschirm: übersichtlicher als im ersten Teil

Wenn es beim Sport ernst wird...





Bei MicroProse nehmen wir Sport sehr ernst, weil wir wissen, daß Sie genauso denken.

Doch es ist nur ein Spiel.

Vergessen Sie das nicht, wenn Sie unsere Simulationen spielen.



Götterhote



Die Kamptszenen überzeugen technisch nicht so ganz (Amiga)

Heimdall

ach den Legenden der Wikinger beginnt ım Zeitalter Ragnarök ein gewaltiger Götterkampf, die Apokalypse. Der listige Loki, Gott des Bösen, sabotiert naturlich die Vorbereitungen der anderen Götter, stiehlt ihre Waffen und verteilt sie auf der Erde - frei nach Core Design. In einem Wikingerdorf wird schließlich ein Kind geboren. Als Erwachsener hat dieser Jüngling die Aufgabe, Thors Hammer, Freys Lanze und Odins Schwert in den Welten Midgard, Utgard und Asgard zu finden Ihr nehmt Euch der sechs Mann starken Wikinger-Bande an

Rollenspielähnlich klappert Ihr die einzelnen Inseln auf den Welten ab. Aus dreudimensionaler Sicht von schräg ober könnt Ihr die handelnden Personen mit Maus oder Joystick steuern. Überall sind kleine Grübeleien und Rätsel versteckt Man muß dit zwischen

Inseln pendeln, um herauszurindnen, wie man die begehren Artelakte ergattert. Jeder der sechs Charaktere besitzt Eigenschaftswerte, z.B. Stärke deef Geschicklichkeit (jeder desto günstiger in Actionatere) und Hitpoints. Die Kämpte laufen auf einem eigenen Bildschirm ab, auf dem ihr Animationen des angreifenden Monsters und ein Auswahlmentü Eurer Kampfaktionen seht. Sinken die Hutpoints eines wakkeren Wikingers unter Null.



.. Menschen und Götter verstanden sich anfangs recht gut...



Mit dem Joystick könnt Ihr alles steuern, die Maus wird zusätzlich in den Menüs benutzt (Amiga)

Man merkt deutlich, daß die Jungens von "The 8th Day" vormals für Don Bluth Zeichentrickfilme gemacht haben Die Grafiken von Heimdalt sind stilvoll und die Animationen der Figuren können sich durchaus sehen fassen Leider hatten die Pro-Leider hatten die Pro-

e gentlich die Bezeichnung System nicht, viellmehr gewinnt ein Monsterduell meist derjenige, der am schneilisten auf die Maus klickt Unlogische und strecxenweise überfüßis ge Menüs sorgen ebenfalls für leichte Varwirzung.

Leider hatten die Programmierer mit dem Spieldesign hat Heimdall durchaut selnen ein weniger glückliches Händchen Das Kampfsystem verdient den Sprung in die Oberklasse.

Was die Designer von
"The 8th Day" hier
zusammengebastelt
haben, ist grafsch
bespreihalt. Doch gerade bei solch ernem
Mammutspiel hätten
die Entwickler ein wenig mehr Sorgfalt auf
technische Detaits
verwenden sollen
Fohl Disketten müs

Non de la company de la compan

sonsten gut durchdachten Ablauf stört, ist die Konzentration auf eine Charakterfigur, die auch als einzge kämpft Die übrigen Charaktere sind nur stat stisch vorhanden und kommen erst zum Zug, wenn der vorherige gestorben ist. Wer sich daran nicht

sen ståndig durchgewechselt stößt bekommt mit Heinidall an werden, eine Harddisk-Installat underschönes Geschicklichtlion ist nicht möglich (außer bei Ms-DOS) — flüssiger Spielfluß rauhen (aber stimmungsvollen) ade Was much auch an dem an Zoitalter der Wilkinger an Zoitalter der Wilkinger

darf der nächste Geselle mun-

ter weiterkämpfen. Wenn Ihr Nahrung zu Euch nehmt, könnt Ihr Hitpoints auffrischen. Herumliegende oder

kaufbare Schriftrollen enthalten so manchen Heilzauber, magische Feuerbälle und Energlebiltze kommen aber nicht zu



Meistens lauft ihr in dieser schnückligen 3-D-Well herum

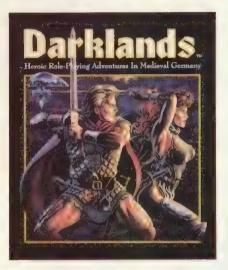


Genre: Action-Adventure Hersteller: Core, Zirka-Preis, 100 Mark

MS-DOS in Vorbereitung

ATARI-ST in Vorbereitung Grafik: 76% Sound: 62% Schwierigkeit: schwer

C 64 nicht geplant Dieses Spiel versetzt das elektronische Rollenspiel um 500 Jahre zurück.



In ein Zeitalter, in dem die Wirklichkeit schrecklicher war als die Phantasie.



THE BEST GAMES:

Diese Anzeige ist nur ein kiloliner Auszug aus unserem vollathoof gen Spiele-Soriument Wir haben franser alles, was im Handel ist. Und alles zu wirklich fairen Pressen.									
lede Neuheit bekommen wir mit aus Erste Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele eechtzeitig vorbustellen !									
Systems: 64 AM ST PC 0 a Andgo-Vers. par ht 1MB! PC lemmer für A-Laufwerk! 5 25" oder 3.5")									
Amiga 500 Speicher IMB069neu									
IMB & Flight of Intruder 0139 t SoundMan Card (voll AdLib)									
3D Master Golf 0 79 79 79									
4 Wheets Drive									
A.G.E. 3D Adventore									
Abandoned Places									
Adv.Tact.Air Cotten. Drug 0									
Agony7373									
AH 73M Toroderhawk 77 90									
Air Sea Supremacy 0									
Air Duel PS									
Airbus A320 Lefthansa 0									
Author Manager 77									
Aur Strike USA. 81 81 81									
Amheriar . 85 . 90									
Andrea War to Sky 90									
Andreiti RacungSum 81 77									
Another World 0 73 73 77									
ATP Tours Advanc Tennus 59 59 69									
B A T 20 81 81 85									
Baby Jo Going Home 68 68 77									
Bands, Kings of China 9 97 108									
Bargon Attack Adv 73 73 73									

Bastle Master

Cavemon Control of Con

Cybornetics73 ... 73 ... 73 ... 73 ... 73 ... 741 ... 69 ... 69 ... 69 ... 69 ... 77 ... 69 ... 77 ... 42 .65., 65 68

rps 0 68 68 77 81 81 81 Cyberspace 81 81 81 67 Cyberspace 90 90 90 ...73... 73 73

ruse for Corps 0

Bonacta Bros 42 73 73 Bonly 73 73 Booly Boston Isonab Club-

77 65 81 41 23 73

68

68 48 68 68 68 77

Dragon Fighter		73		
Dragon Plight 2		77	77	
Dragoo Lord		95	95	95
Dnft RPG				
Drop Soldier				73
Dune SoiFi Adv		81		81
Elf - Adveoture		_65		
Elvina 20			25	99
Enchapted Land			.55	
Epic Goldranner 3D			.68	
E temam		97	97	108
Europ Championship 92	41	64	64	
Five of Storm 0		77		77
E-29 Retaliator 2.0		69.	69	
F15 [1 Strike Eagle 0		. 89	29	85
Pairy Tales Mused Up (Speci	(er			108
Falcon F 16 Mark II v3.00.		105.		116
Pascination (Grisht 2)		69	69	90
Final Blow Boxing .	41.	73.	.73	
Figal Fight Act	43	-68	-68	
Fire & Ice 0 .		97	97	
Pirefocue		73	73	
Plaz		77		85
Floor 13		90.	90	90
Fort Apache			85	
G-Loc R360 Mk2 FS	42	73	73	
Gartha Rude & Nude		73.	73	73
Catan of Down Bate A		10.7	91	003

н	Epic Goldranner 3D		-68	.68	. 81	Mig-29 2 Saper P
1	E ternam		97	97	108	Might & Magic 3
4	Europ Championship 92	AL	64	64	73	Monster Business
٦	Fiye of Storm 0		69	69	81	Moorstope 0 Motorbead
1	F-29 Retainsor 2 0 F15 II Stake Engle 0		. 89	89	85	Myth
1	Fairy Tales Mixed Up (Sorre	10	. 49	27	108	Nobsogas Ambasi
4	Falcon F-16 Mark II v3.00	-,	105.		116	Nova 9
1	Pascination (Grisht 2)		69	69	90	On the Road
1	Final Blow Boxing	41.	73.	.73		Out Run Europe F
1	Final Fight Act.	43	-68	68		Paperboy 2
ı	Fire & Ice 0 .		97	97		Pegases
1	Pirefocue		73	73	25	Pitfighter
1	Plag Floor 13		90.	90	90	Pools of Darkness
1	Fort Apache		85	85	90	Populous 2 Ports of Call
3	G-Loc R360 Mk2 PS	42	73	73		ProFlight Tomado
ı	Gardia Rude & Nude	42	73.	73	73	Project 3
4	Gates of Dawn - Pate 0		-81	81	97	Projekt Promether
4	Gateway Savage Frontier 0	65	81	81	81	R-Type 2
4		-		-	-	Race Disving
4	10 FUNTAS	TIC	: HI	75	3 3	Ralf Glau Edition
ı						Realms Wargam
	Curse Azure Bds. 0.					Red Barns WW I
4	Flight of Intruder F2					Red Phoenix
Н	Great Courts 2 0	******	68.	.68	73	Riders of Roban
Н	Lemmings 10		80	.SR	.79	Rise of Dragon 0
4	Pirates	40	20	00	00	Robin Hood 0
1	Pudus	.40	00.	.00		Robocod (James F
Ш	Railroad Tycoon 0	>4 FE4 4	69.	.18	91	Robocop 3 Rod-Land
1	Rings of Medusa 2.					Roting Romy
П	SimEarth 0		81	.81	99	Rubicon
4	Spirit of Adventure.	28	64	.84	.71	Roles of Engagerr
1	Zak McKracken	to	00	00	00	Sarakon (new¹)
А	Zer MCRiscrem	.03	00.	.00	00	Search for Titanic
1	Genghis Khan t		89		500	Secret Monkey Isl
1	Cohora		9	9	64)	Shadon Dancer N
1	Codfather - Page III	43	Y.		77	Shadow Soccerer
1	Grand Pnx F1 Microgrose 0		89	.89	89	
1	Goardians		- 73	73	73	Neu 🕡
J	Crasboat Combar 0		77		77	Mit jedem S
J	Causatup 2000 0		97		97	Min Jedethi 3
1	Hanibal	42	.69	69		erhöht sich
4	Harleidn			59		um jewei
1	Hawk FS Buds of Prey 0		90.	90	92	Bei 7 ◆1
А	Heart of Class Heimball		85	85	85	em tolles F
и	Hot Rubber Race	41	73.	73	73	Studow ands
1	Hotel Manager Steigenberge		69	57	-65	Shanghai 2
1	Hoverforce		85.		85	Scient Service 20
i	Hudson Hawk	41	69	69		Suly Putty
1	Huster		81	81		Sutu Apt :
ì	Incestive Story	43	73	73		Stiders Technospo
ń	Indiana Jones 4 Fate #		85		85	Spow Brothers
ŧ	Inflica or		77.	77		Son of Zeus
É	Infocom Classics 9 Titel jew	eils	32	3.2	. 32	Spaceguo
1	J White Whitward Spooker		77	37		Space Quest 4.0
1	Jahanger Khan Squash	41	69	69	69	Space Shuttle Sun
1	Jes Fighter 2		95		95	Space Wrecked Spirit of Excello 2
1	Jimmy Connors Tennis		25		11,5	Spirit of Except 2
1	Jules Verne Space (1889 0		77	77	95	Spot 0
1	Kathedrale		97	97	97	SSI Collectors Edi
						Star Rush
	Keys of Maramon 0.	45	65	-	77	
ı	Keys of Maramon 0. Kings Quest 5 0	45	65		104	Starbytes Eless No
	Keys of Maramon 0. Kings Quest 5.0 Knights of the Sky 0	45	65 95 89	29	104	Starbytes Best No Strike Aces 3
-	Keys of Maramon 0 . Kings Quest 5 0 Knights of the Sky 0 Legrod D&D		65 95 89 73		104 96 73	Starbytes žiesi No Strike Aces 3 Strike Commande
	Keys of Maramon 0. Kings Quest 5 0 Knights of the Sky 0 Legend D&D Legend of Darkmoon (EoB2		65 95 89 73 90	73	104 96 73 90	Starbytes Best No Strike Aces 3 Strike Commande Sinkeffeet - englis
-	Keys of Maramon 0. Kings Quest 5 0 Knights of the Sky 0 Legend D&D Legend of Darkmoon (EoB2 Legend of Faresbail 0		65 95 89 73 90 73	73 73	104 96 73 90 81	Starbytes Best No Strike Aces 3 Strike Communite Strike fleet = englis Starmoruppen Con
-	Keys of Maramon 0. Kinga Quest 5 0 Kinghts of the Sity 0 Legend D&D Legend of Durkmon (EoB2 Legend of Furchmon (EoB2 Legend of Furchmon (EoB2 Legend of Furchmon (EoB2		65 95 89 73 90 73	73	104 96 73 90 81 95	Starbytes Best No Strike Aces 3 Strike Communder Strikeffeet - ending Starmoruppen Com Supp. Plex
-	Keys of Maramon 0. Kinga Quest 5 0 Kinghts of the Sky 0 Legend D&D Legend of Darkmon (EoB2 Legend of Fareghai) 0 Leisure Larry 5 0 Lennmings 2 0		65 95 89 73 90 73	73 73	104 96 73 90 81 95 81	Starbytes Best No Strike Aces 3 Strike Communite Strike Feel - englis Strimonagen Con Sumanagen Con Supa Plex Super Space lavad
	Reys of Maramon 0. Kingty Quest 5 0 Kinghts of the Stay 0 Legend D&D Legend of Darkmoon (EoB2 Legend of Fareghni 0 Leimre Larry 5 0 Lemmings 20 Les Manley Lost to L.A.	0	65 95 89 73 90 73 97 65	73 73 97	104 96 73 90 81 95	Starbytes Best No Strike Aces 5 Strike Commander Strike Reet - engler Starmanuppen Con Sopa Plex Super Space Invad Suspecious Cargo
	Reys of Maramon 0. Kings Quest 5 0		65 95 89 73 90 73 97 65	99 73 73 97	104 96 73 90 81 95 81	Starbytes Best No Strike Aces 5 Strike Commander Strike Rees - englic Starmoruppen Con Sopa Plex Super Space Invad Suspecious Cargo Superious Cargo Superious
	Reys of Maramon 0. Kings Queet 5 0 Knights of the Sipy 0. Legend of Darkmoon (EoB2 Legend of Parkmoon (EoB2 Legend of Facephali 0. Lesture Larry 5 4 Lemmings 2 0	41	65 95 89 73 90 73 97 65	73 73 97 73	104 96 73 90 81 95 81 99	Starbytes Best No Strike Aces 5 Strike Commander Strike Beet - englic Starturungen Con Supa Plex Super Space Invad Suspectous Cargo Superious Swap
	Keys of Maramon 0. Kinga Quest 50 Kinga Quest 50 Kinga Quest 50 Legend O Delkamone (E082 Legend of Parkamone (E082 Legend of Parephall 9 Lesimer Larry 5 # Lemmanga 20	0	65 95 89 73 90 73 97 65	73 73 97 73 81 57	104 96 73 90 81 95 81 99	Starbytes Best No Strike Aces 5 Strike Commander Strike fleet + englar Starmanuspen Con Supa Plex Seper Space Invad Suspecious Cargo Supering. Swap Swap Swap Swap Swap Swap Swap Swap Swap Swap
	Keys of Maramon 0. Kinga Quest 5 0 Knight of the Sity 0 Legind D&D Legind Of Dackmon (EoB2 Legind of Perghali 0 Lemme Larry 5 4 Lemmang 2 0 Let Manley Lout to L.A. Lethal Excess Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1 Logica 1	41	65 95 89 73 90 73 97 65 73 81 57	73 73 97 73 81 57	104 96 73 90 81 95 81 99	Starbyses Best No Strike Aces 3 Strike Communicate Strike Foots englis Sturmanagen Con Supa Pier Super Space Invad Supperious Cargo Superious Cargo Superious Cargo Swap Swite Obline 2 Swite (Sillworm 4
	Keys of Maramon 0. Kinga Quest 5 0	41	65 94 89 73 90 73 97 65 73 81 57	73 97 73 81 57	108 96 73 90 81 95 81 99 65 108 65	Starbyses Sees No Strike Commander Strike Commander Strike Flore - explic Supa Plex Supa Plex Supar Space Invad Suparcious Cargo Subtense, Swap Switchblade 2 Swity (Silkworm 4 Swords & Gilleon
	Keys of Maramoo 0. Kingp Quest 5 0 Kingp Loses 5 0 Kingp Loses 5 0 Kingp Loses 5 0 Kingp Loses 6 0 Legend O Parkmoon (BoB 2 Legend O Persphill 0 Lemmings 2 0 Les Maniey Lout to L.A. Lethal Excess Lightquest 0 Loug Lose Admiral Steat Lous Eaglet Chall 2 Lous Cart Chall 2 Lous Eaglet Chall 2 Lure of Tenniers 0 Lure of	41 41 -43	65 96 89 73 90 73 97 65 73 81 57	73 97 73 81 57 .65	104 96 73 90 81 95 81 99 65 108 -65 108 77	Starbytes Bees No Strike Aces 3 Strike Commander Strikeffeet - ecofie Starbargeen Con Supa Pier Super Space Invad Superious Cargo Super Space Invad Swap (Silkworm 4 Swords & Galleton TD3 Test Drive 3
	Keys of Maramoo 0. Kingp Quest 5 0 Kingp Loses 5 0 Kingp Loses 5 0 Kingp Loses 5 0 Kingp Loses 6 0 Legend O Parkmoon (BoB 2 Legend O Persphill 0 Lemmings 2 0 Les Maniey Lout to L.A. Lethal Excess Lightquest 0 Loug Lose Admiral Steat Lous Eaglet Chall 2 Lous Cart Chall 2 Lous Eaglet Chall 2 Lure of Tenniers 0 Lure of	41 41 -43	65 96 89 73 90 73 97 65 73 81 57	73 97 73 81 57 .65	104 96 73 90 81 95 81 99 65 108 -65 108 77	Starbyses Sees No Sinke Aces 2 Strike Commander Strikeffeet + endite Starbaruppen Cod Sup Pier Super Space Invad Pasperious Cargo Super Super Invad Swap Switcoblade 2 Swity (Silvarom 4, Swords & Galleon TDJ Test Drive 3
	Keys of Maramon 9. Kings Quest 5 0 Kingsto of the Say 0 Legend OAD Legend OAD Legend OF prespaid 0 Legend of Durkmono (EoB2 Legend of Purkmono (EoB2 Legend of Perspaid 0 Lesen Lary 5 9 Lesen Markey Loui to L.A. Lethal Excess Leghapers 0 Logical Lo	41 41 -43	65 95 89 73 90 73 97 65 73 81 57	73 97 73 87 73 81 57 .65	104 96 73 90 81 95 81 99 65 108 -65 108 77	Starbytes Beat No Strike Aces 9 Strike Commander Strakeffeet - englist Starmaruppen Cop Sopa Piet Super Space Invad Suspectous Cargo Suerous Swap Swite Oblive 2 Swite (Silbworm 4; Swords & Oalleen TD3 Test Drive 3 Team Yankee 2 Perchappoly
	Keys of Maranco 0 - Kings Quest 5 0 - Kingsto of the Say 0 - Legend O BD - Legend O Detacoon (Bob2 - Legend O Farehald 0 - Legend O Farehald 0 - Legend O Farehald 0 - Legend 0 -	41 41 -43	65 95 89 73 90 73 97 65 73 81 57 	73 97 73 97 73 81 57 .65 .97	104 96 73 90 81 95 81 99 65 108 65 108 77 73 85	Startyses Sees No Strike Acros 9 Strike Commands Strike Rose v exdite Strike Rose v exdite Strike Rose v exdite Strike Rose v exdite Strike Rose Rose Rose Rose Rose Rose Rose Ros
	Keys of Maramon 9. Kings Quest 5 0 Kingsto of the Say 0 Legend OAD Legend OAD Legend OF prespaid 0 Legend of Durkmono (EoB2 Legend of Purkmono (EoB2 Legend of Perspaid 0 Lesen Lary 5 9 Lesen Markey Loui to L.A. Lethal Excess Leghapers 0 Logical Lo	41 41 -43	65 95 89 73 90 73 97 65 73 81 57 	73 97 73 97 73 81 57 .65 .97	104 96 73 90 81 95 81 99 65 108 65 108 77 73 85	Starby as Seas No Strike Aces 5 Strike Commande Strakeflees - enditie Starbaruppen Coe Supa Pier Super Space Invac Supacious Cargo Substrike Swap Swap Swap Swit (Silbweren 4 Swords & Calleco TD3 Teas Drive 3 Team Yankee 2 P Technopolis

	-		-	-
Medieval Lords	77	.B1		27
Medieval Warriors	-	73		81
Megal obtame		78.	73	78
Megaphoenix 9		49	49	49
MegaTraveller 2 Ancien, 5		95	95	95
Mega Fortress B-52 Old Dog	0	89	89	.85
Mega Twips	41	73	73	
Metal Mutani		65	65	.65
Midwinter 2 Flames Freed. 0		85		103
Mig-29 2 Super Palcrum 0		101	101	108
Might & Magic 3 .		73		89
Monster Bouness	Al	65	65	47
Moonton 0	41	77	77	
Motorbead		77	.77	.85
	- Debe	68	68	.63
Myth			- 08	- 000
Nobelogas Ambetino (85		97
Nova 9				103
On the Road		73	73	73
Out Run Europe Race	41	65	65	
Paperboy 2	.43	73		- 77
Pergastes .		65	ns.	
Pitfighter	41	69	69	77
Pools of Darkness 0	81	81		-83
Populous 2		73.	73	77
Ports of Call		63		93
ProFlight Tomado FS 0		99	99	
Project 3		73	73	
Projekt Promethens	41	73	73	77
R-Type 2	41	73	- 73	-81
Race Devices	41	69	69	27
Ralf Glau Edition.	69	85	2.9	85
	09	27	77	85
Realms Wargame 0 Red Baron WW 10		85	-11	92
Red Phoenix		85.	85	.85
Riders of Roban		68	73	97
Rise of Dragon 0		92		92
Robin Hood 0		65.	-65	-77
Robocod (James Pond 2) 0		65	65	
Rohocop 3	45	69.	69	
Rod-Land	19	.65	65	
Rotage Rougs	41	65.	-65	73
Rubicin	43	73.	73	
Rales of Engagement		.65	65	89
Sarakon (new¹)	W	51	51	-69
Search for Tatabas	58	81	-/3	81
Secret Monkey Island 2 0	-	81	61	97
scues musacy Bollin 2 V		81	61	41

POSTER PROGRAM	72 77 10	2
Neu @ Funtasti	c+Punkt	e
Mit jedem Spiel, das wi erhöht sich Ihr Kunde	Ilusen befere	
um jeweils ! Cuntas	ne#Punkt 1	
Bei 7 Plankten gib	t es für Ste	ı
em tolles FreiSpiel als	Treue-Pramie	_

Shadon Dancer Naja 41 65 65

Shadow ands		60	69	77	7
Shanghai 2		81	81	97	н
Scient Service 2 0		.255	89	83	1
Suly Putty	41	.73		- 73	н
Sutu Apt :		97.		97	н
Sliders Technosport		68	68	-68	1
Spow Brothers	41	69	69	69	н
Son of Zeus		73	73		
Spaceguo	.45	69	69	. 77	н
Space Quest 4 0		97		99	
Space Shuttle Smallat.		95	95	104	П
Space Wrecked		81	21	38	П
Spini of Excalib 2 Venges	nce	81	KI	97	
Spot 0	35	73	73		1
SSI Collectors Edit 6	81	- 81		81	F
Star Rush		K1	81	81	1
Starbytes Elest No. 1	73	71	97	.81	
Strike Aces 9	54	81		RI	1.
Strike Commander				97	н
Strikeffeet - enthich '		65	65		1
Starmorappen Cogrec	43	73			
Sopa Plex		.65.		77	н
Super Space Invaders	.45	.19	69	77	
Suspecious Cargo		6.5	65		н
Spirenage		8.5	85	85	
Swap	41	65	65	68	
Switchblade 2	41	65	65		н
Swiv (Silkworm 4)	30	-65	65		
Swords & Galleons -		73			1
TD3 Test Drive 3 0		85.		71	Į.
Team Yapkee 2 Pacific 0		85	85	93	
Technopolis		73.	73	73	н
Tom. Mot. Turtle Ninja 2	.46	.81	81	181	П
Tetris NEW 1	41	57	57	73	П
The Chaos Engine		73.	73		н

×0		73.	73	
al		18	81	81
		. 97		108
e one-war	41	69.	69	.77
(Tolkien)				85
		73	73	
				. 77
- Table 11 1	.41	57	57	65
5		68.	68 -	73
ali 0		65	65	73
# Pilot 2) 9	73 .	92		92
		73	73.	.81
		85		. 85
		73	73	73
		73	73	
geddan D&	D	88		
n 0		. 85	74 15	.85
thoj) 0	.65	71	77	95
rbabes 0		81		95
		95	95	-95
				97
otento.		108	108	77
ilm. 20		-75	75 .	. 90
Rybok		73	73	73
		73	73	27
	701	73	73	
	42	65	65	73
		73	73	
made Cup 0		77		.81
18 .	. 41	69	69	. 77
100	41	73		81
torss.	38	69	69	78
		69	69	73
erl		85		39
er 2				97
90	45	.69	- 69	77
		73	73	
adees 0		99		300
		73.	71	
isval 6		65	77	
d. or	.63	73	71	90
			1.5	85

NICE PRICE!

The Enemy With The First Suman The First Summer The Imperator 0 The Sumpsons _ The Two Tower The Walker Theater of War Think Cross Think Ridge FLO. Tip Off Baskethi Tradera Traun It Trea Warrior Tunnels of Arms Tunnels of Doon TV Sports Basks TV Sports Rolle Twilight 2000 0 Utima 7 Utima 7 Utima Savage E UMS Univ Mil S Under Pressure -Utopaa. . Vidro Kid Volfied......... Vroom Formel 1 W Gretzky 2 Ca W W F Wrestlar Warm Up CarRa Warriors of Dark Wild Wheels Wing Command Wing Command Wix Kid. Wignedry 7 Cres West Chief Worlds at War N

H. Spiele SuperMix	129	219	217	219
3-D Constr Kit+Video d.	59	110	87	110
Bane of Cosmic Forge 0		75.		75
Battle of Britalo Pinest Hos	и◊	75		
Elvira I 0	51	79		98
F19 Stealth Fright 0		75.		.88
Pull Rlast	53	75		75
Hill Street Black.		63	63	63
Lavest	38	53.		. 68
M 1 Tank Plators 9		75	75	91
Martian Decams Uttime		97		79
MegaTraveller 1 0		-68		83
Metal Master -		59	59	59
Moophase Simplatron 9		79		1.00
Nam 1965-1975		- 54.	54	66
Operause Stealth			60	-71
PGA Tour Golf		60.	65	60
R B I 2 Basehall -	38		65	
Rock n Roll		36		.60
Secret Monkey Ial. 1 6 VG.	A1	75.		97
Secret Silver Blades 0	60	68		
SimCity + Populous 1 0		.68.		-68
Skulls & Crossbones	34	60.		.68
Super Monaco GP	38	.60.		
Supremscy	48	71	53	79
Suzuki Team		60		
Teen Motant Ninia 1	43	79		75
The Light Corndor		- 56	56	68

38 60 60 55 86 86 79 89 89 83 Yeagers Air Combat 0 FUNTASTIC hat somer alle neuen Spirie, die in den diversen Zeitschriften vorgestell und als "gut" getestet und bewertet werden Dazu na Birlach alle anderen aktistiken Spaie

Ultima 6...

Einige Spiele der Annelge mind angekündigt und kommen innerhalb der nichbien 8-12 Wochen Brite bereits jetzt schon mal reservieren Vorbestellungen werden filmen sehr zweitissen am Erst-Erscheinungstag zugeschiekt - 100pro)

Forders Sie gleich litre Gratza-Liste nach Typ Pitr C64/ für Amiga/ für Atari ST/ für PCs Aliere Listen, Armelgen, Preise ersetzt: 5.12.91 Intum / Anderung / Telllieferung vorbehalten

omputerWa

 Auswahl komplett - vieles ab Lager!
 Preis für Preis o.k. - keine Lockvöge!!
 Super-Service - z.B. aktuelle Infos! 5. Super-Service - 2.B. articule forton 1 Bestellen's sea moster mit einer Pouskaner Tele Gonach eerelchen Sie um an jedem Werfang von 18-12.30 und 14-17.30, Pricorgi bei 15 Unt-Auftrage-Manchane tanft abende & Woche conde Wir Leefen schemlistense per Pout/Nochunkune (Vernaudicosten im Inland pro Leefermag DM 9-) Servan Austria, Gerest Gebory, Cloo Italia-Servan Austria, Gerest Gebory, Cloo Italia-Servan Austria, Gerest Gebory, Standaudy - per Melinadhure oder Bar-Vorfaner (-)466 des Stener, Vernaport, V.

FUNTASTIC ComputerWare

Fachversand GmbH Postbox 14 02 09. Müllerstraße 44 (kein Ladenverkauf) D - 8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138 Die besten ComputerSpiele - und nix anderes ! Seit 1985.





Gib Gas



POWER-TIP: Laßt Euch nicht in Rangeleien beim Start verwickeln. Besser etwas zurückhalten und das Feld dann von hinten aufrollen.

Es hilft nichts, die Schiedsrichter winken mich unerbittlich von der Bahn Vielleich hälte ich Gerhard Berger in der Sachs-Kurve doch nicht den Spoder abfahren sollen So reatistisch und detailbesessen ging's noch in keiner Ennsmula.

tion zur Sache Jede der 18 Bahnen entspricht bis auf den letzten
Streckenposten der Realität. Des
'Artotel de Pans' in Monaco ist
ebenso im Programm wie der
Dom von Estoril und die exakte
Aufstellung der Trobinen am Hokein richtiges Eigenleben zu führen Die Mechaniker werkeln in
den Bowen, Streckenposten sichern die Piste und legengebliebene Boldere werden mit Kränen

in Sicherheit gebracht.
Natühlich entisprechen auch die Daten
der konkurnerenden
Fahrer der Resilität.
Wer den rotweißen
McLaren von Ayrton
Senna überholen will,
muß damit rechnen,
daß der gute Ayrton
als eine gete Ayrton
sie sie wer der recht

BNS als etwa der necht Inodiche Alan Pross Die Schwengbeitsbatfung ist exzellient auf die jeweiligen Fähigkeiter der Picten abgestimmt Mit wachsender Erfahrung als Formel-Pilot schallet man die angebotenen Fahrhilten nach und nach zum Holden der Piste Formula One Grand Prix ist der heßeste Oten, mit dem Ihr zur Zet auf dem Aniga fahren könnt. Ein Rennspilel der Etrikalisse

Formula One Grand Prix

patestens seit "Revs" für den C 64 ist Geoff Crammond allen rennsportbegeisterten Computerbesitzern ein Begriff. Nach einem Ausflug in das Denksport-Genre mit "The Sentine!" und dem stark ge-

schicklichkeitsorientierten Rennspektakei "Stunt Car Racer" hat er jetzt zu seinen Wurzeln zurückgefunden. In "Formula One Grand Prix" dreht sich wieder alles um den Weltmeisterscheftszirkus und die harten Männer in ihren rasenden Kisten.

Wie von Microprose nicht anders zu enwarten, ist Grand Prix kein "nomales" Rennspiel, sondern ein ausgewach-sener Formel-I-Simulator: Alle Fahrer der Saison 1991 donnern mit ihren Maschinen über die Strecke ihr streitet mit Ayrton Senna um die beste Start-position, liefert Euch helße

Uberholmanöver mit Nigel Mansell und fahrt im Windschatten von Alain Prost. Ihr selbst geht für einen der Rennställe der 91er Saison an den Start. Habt Ihr Euch z. B. (ün "Camel Benetton Ford" entschieden, zwängt Ihr Euch z. B. eine Ford entschieden, zwängt Ihr Euch in den Wagen, den sonst Nelson Prüquel steuert. Natürlich hat die Ford-Cosworth-HB-VB-Maschine dann genau die gleichen technischen Leistungsmerkmale wie im Wirklichkeut. Alternativ dazu mit Versichten Alternativ dazu auch mit den gleichen technischen Voraussetzungen an den Start gehen oder die PS werden zufälligt verfeit! Vor jedem Start müßt Ihr in ein paar Qualitzerungsrunden um eine attraktive Slartposition kämpfen. Je nach gefahrener Rundenzeit wird die aktuelle Aufstellung festgelegt. Seibstvorständflich könnt Ihr jede der 16 Rennstrecken auch in aller Ruhe ohne den Weltmeisterschaftsstrech Bedahren meisterschaftsstrech Bedahren Seibertschaft und schiedte Zeiten wirken sich schiedte. Zeiten wirken sich nicht auf die aktuellen Wertungen aus



POWER-TIP: Überholen isl auf dem engen Stadtkurs von Monaco tast unmöglich eine gute Stariplazierung ist deshalb lebenswichtig. Gebt in den Qualifikationsrunden







Auch die Zuschauer kommen durch zahlreiche Kamerapositionen auf ihre Kosten (Amiga)

1 MB-Erwerterung für Amiga • 69,— — abschallbar & Uhr & schnelle Speicherchips — 2. Laufwerk 3,5* für Amiga • 169,—

Adib Mus...
Sound Blaster / On ten.
New 2 O Varson

TER-TUNING Das Lucaslilm-Buch /dt • 29,—
Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 199,—
Sound Blaster /dt IBM-PC • 298,—





Silen	il Servici	nia /di 67 n 2 /di 79 Oif /iii 59 r 2 /iii 65	— Amia — Amia	in & AlariSi in & AlariSi in & AlariSi	ı
	19,1162	Birber	ATARIET	CAADO	
A 320 Arbus or A Combat Aces di Ar Sea Suprar i y fut	99,— 74,95 74,95	89,95 89,95	99,— 74,95 74,95	54,95	
Barbarian 2 /dt Battle Isle /dt Bris Fray II Bun tes gi Mis iger III Manager Prote sens int	59,95 69,95 79,95 59,95 52,95 69,95	89,95 V mă 66,95 59,95 74,95	59,95 V mö. 79,95 59,95 52,95 V mõ	39,95	
Misver 2 The Pay Off /d	39.95	===	39,95	-,-	

Conquestador /dt Cruse for a Corpse /dt	79,95 64,95	79,95 V mŏ	79,95 ¥ mö	54,95
Death King is through the Drive is did One hattledness of Drup Ocishe All its Drup Ocishe Al	74,95 69 95 89 95 82,95	74,9S V.mö	69,95 V må	===
Eye of the Beholder /di Eye of the Beholder 2	74,95	89,95 74 95	$\equiv :=$	=,=
From Off Jett Sighaphau	59.95		59.95	

Bundes ga *

.mű. = Vorbeste tung mögtich

F-15 Strike Engle II of Factor Devotion of Engle Devotion of F-16 Falcon 3.0 of Falls Griss 1 Dason if Filight of the Intruder Jdt Formula One Grand Provide	79,95 79,95 74,95 79,95 79,95	79,95 89,95 129,— V,má	79,95 79,95 84,95 79,95	
	72,95	72,95		59,90

Great Courts 2 /dt Qunship 2000 /dt	66,85	72,95 89,95	55,95	=;=
Joystick-Adapter für 4 Spieler	24,95		24,95	
Kniser /dt Knik OH 2 dr Kick OH 2 Fina Whiste dr	111 — 54.95 32,95	111,— 69,95 —,—	111,— 54,95 32,95	39,95

Kick Off 2 Final Whister of Kick Off 2 Final Whister of Kick Off 2 When ng lackes King s Quest 5 VGA) dt	54.95 32,95 19,95 19,95 89,95	69,95 99,	54,95 32,95 V.mö. 19,95	39,95	
Last Ninge 3 d Leander /dt Le sure Scharz in VGA	66,95 69,95 59,95	89,95 79,95	66,95 V mõ. 59 95	39,95	

TELEFON	0.2871/	86 31	* 18 30	88 0
	18	06 37	+ 18 54	4 43
N. S.	FA	X 0 28	71 / 81	6 31

	Miles	EN	ATARI	COND
Logical /dt	54,95	59,95	54,95	39,95
Mad TV /dt Mag c Pockers dt Manchester Lin feel Eurous III Midwiner 2- dt Midwiner 2- dt Might & Magic a Moy e Pramic s Suit Lor, dt	74,95 59,95 59,95 79,95 74,95 69,95	89,95 V mô V mô 84,95 69,95	74,95 59,95 59,95 79,95 79,95	39,95 39,95
Out Run e contact Management of PGA four Golf Contact Golf on PGA four four four four four four four four	59,95 59,95 59,95 59,95 49,95 7,95 59,95 39,95 72,95	69,95 39,95 64,95 	59,95 59,95 59,95 59,95 49,95 ———————————————————————————————————	V mö 49,95
Rallroad Tycoon /dr Ranbow Couette o o Figo Ball x Return of Mesdatured Rogment of	59.95 74.95 49.95 79.95 66.95 59,95	89,95 74,95	59,95 79,95 49,95 66,95 59,95	39,95 V mö
Secret of Money, sharp 2 or Secret Weepons of the Secret Secret Secret Secret Secret Secret Secret Secret Sec	69,95 V m6 	89,95 V mo 89,95 24,95 79,95 74,95 94,95 74,95 84,95 34,95	69,95 V md 	
Test Drive 2 collected from Confidence 1 They Gordanier 1 They Gordanier 1 They finest hour /dt They finest hour Mission Disk /dt Thinderhawk AH 1244 Thinderhawk AH 20 ass Traders /dt Tumbers post-	59.95 74.95 59.95 89.95 32.95 72.95 66.95 59.95	69,95 84,95 69,95 32,95 84,95	59,95 59,95 69,95 32,95 72,95 66,95 59,95	V md 62,95
Ultima 6 /dt Ultima 7 /dt Ultipa d	74,95 69,95	79,95 89,95 —.—	74,95 69,95	59.95 —;—
Wity Beamist: ct Wing Commander of Wing Commander Mission 1 to 2 je Wing C 2 Speech Accessory Pack Winger J	V mö	89,95 74,95 37,95 39,95 74 95	66,95	V mō

- **\$0** kännt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Boste, ing diinfgeben oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wursschin all uns ist licken Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5 DM.) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck) Ab 100 DM Bestelwert lefern wir grundsatzlich portofrei Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kosteniose Preisliste mit noch mehr Programmen an

Bachler - Computersoftware Postfach 1113 · Blücherstr. 24 D-4290 Bocholt









Der Boxenston. Die Reifen werden gewechselt, das Helmvisier geputzt und die aktuellen Daten angezeigt (Amiga).

Neben den Rennen selber ist das exakte Tuning der Wagen ein wesentliches Spielelement. Bei iedem Boxenstop während der Vorbereitungsrunden könnt Ihr Bremswirkung, Gangschaltung und Spoilerverhalten varueren. Sechs unterschiedliche Reifenqualitäten stehen zur Wahl. Da für ieden Rennkurs eine etwas andere Einstellung zu empfehlen ist, könnt Ihr die leweiligen Voreinstellungen speichern. Fünf Schwieriokeitsgrade stehen zur Wahl. Je nach eingestellter Realitätsstufe stehen unterschiedliche Fahrhilfen (siehe Kasten) zur Verfügung: Während im "Rookie"-Level der Wagen fast von alleine über die Piste donnert, wird in der "Ace" -Stufe schon der kleinste Fahr-



fehler unnachsichtig geandet

Einer der Kurse im Überblick

Das Armaturenbrett informiert über Drehzahl, eingelegten Gang, Zustand des Wagens, Rundenzerten und Position im Rennen. Gesteuert wird der Bolide mit dem Joystick. Ein Druck nach vorne und der Wagen beschleunigt Mit dem Feuerknoof werden die acht Gånge durchgeschaltet. Wem die detaillierten Vektorenlandschaften nicht schnell genug über den Bildschirm flimmern darf die Detailstufe "hinunterschrauben" und große Gebäude und Baume ausblenden An den Rennstrecken sind Kameras verteilt, die je nach Wunsch das Renngeschehen aufnehmen. Besonders spektakuläre Überholmanöver und Unfälle dürfen ım "Replay"-Modus bewundert werden. Da die endgültigen Soundeffekte noch nicht auf der Testversion enthalten waren, verzichten wir auf eine Soundwertung.

Fahrschule

Für Piloten, die nicht über eine mehrjährige Rennerfahrung verfügen, hat Geoff Crammond ein paar nützliche Hilfen eingebaut Die entsprechenden Icons leuchten bei Benutzung im

Auto Brakes: Immer. wenn thr zu schnell in eine Kurve oder Schikane brettert, wird der Wagen automatisch abgebremst. Vorsicht: Unfälle sind trotzdem möglich.

Auto Gears: Ein automatisches Getriebe. Übt so schnell wie möglich das eigenständige Schalten das Automatikgetriebe ist zu lang-

sam für den Sieg

Self-Righting Spins: Nach einem Unfall oder Dreher rangiert der Wagen automatisch wieder in die gem Untergrund.

Indestructable: Ihr seid ne Hemmungen in lede Begrenzungsmauer donnern, Nur was für Hasenfuße.

Best Line: Eine weiße Markierung erscheint auf der Fahrbahn und

Suggested Gear: Das Programm empfiehlt den passenden Gang vor einer Kurve Den Ratschlag solltet Ihr unbedingt



Genre: Rennspiel Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 128 Mark

nie an.

IS-DOS

ATARI ST Vorbereituno

AMIGA rafik: 82 % Schwierigkeit: einstellbar

C 64

CSCURSTAL



Am Siidnii

Am Südpark iz 6092 Kelsterba Soori filble Antonie ein Rückpörn



Haben Sie Type ov de Solden Machter Sie 11 December 11 Trans 13 00 to

purpus 71: 4630 Bockrin Wilel: 02.3 (68 come excellent to the

Wolltet Ihr schon immer einen echten Spielautomaten haben? Dank unseres "San Francisco"-Wettbewerbs könnt Ihr mit ein wenig Glück den fetzigen Rennautomaten "Cisco Heat" gewinnen.

ir wollen's wieder mal

der Firma Rushware verlosen

wir als Hauptpreis unseres

Wettbewerbs einen original

Wert von rund 10 000 Mark. Be-

vor Ihr Euch an das stilecht rüt-

telnde Lenkrad der Arcade-

Maschine begeben könnt, ha-

ben wir einige Fragen zum

wissen, Zusammen mit

Schauplatz des Spieles. Im Spiel kurvt ihr mit einem feurigen Polizeililitzer durch die Straßen von San Francisco. Um diese Stadt dreht sich auch unser kleines Quiz, das sich insgesamt über drei Ausgaben der POWER PLAY erstrecken

Alles in allem sind 18 Fragen richtig zu beantworten, in jeder

000 X 777 000

Ausgabe sechs. Als Etappenpreise winken für die nrchtigen Einsendungen der jeweiligen Ausgabe ein knalliger Walkman als Hauptpreis sowie je zehn Spiele und zehn T-Shirts als Trostpffaster. Am Ende der drei Runden werden alle richtigen Einsendungen wieder in einen großen Topf gesteckt und der Kompletistieger gezozeit hause alle werig Platz machen. Nachbarn und Eltern warnen und sich auf den sprifwarnen und sich auf den sprif-

'eil

zigen Automaten freuen. Sendet Eure Antworten für die ersten sechs Fragen dieser Ausgabe bis zum 15. Februar 1992 an folgende Adresse: Markt und Technik AG

Redaktion POWER PLAY Stichwort: Cisco Heat Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bei München

Die Auslosung der Gewinner erfolgt wie immer unter Ausschluß des Rechtsweges. *mh*

Die Fragen

powere

ier findet Ihr die ersten sechs der insgesamt 18 Fragen, die auf Euch warten. 1. Wie heißt die berühmteste Brücke von San Francisco?

2. Welcher Highway verfäuft über diese Brücke?

3. Wie ist der komplette Name des Sierra-Adventures mit dem Untertitel "San Francisco"?

4. Wie helßen die Außerirdischen, gegen die ihr in diesem Spiel kämpft?

5. Welches beruhmte Insei-Gefangnis befindet sich in der Bucht von San Fran-

cisco?

6. Wer war der berühmteste Gefangene dieses Gefängene dieses Gefängnisses?

Die Preise

Hauptpreis (alle drei Ausgaben): Der Clsco-Heat-Spielautomat. 1. Preis (jeweils für eine

Ausgabe): ein Walkman 2. Preis (jeweils für eine Ausgabe): zehn Spiele für Euren Computer

3.-13. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein T-Shirt

72VV 2/92

Verspätete Ankunft



Die Cockpit-Grafik ist bei allen Flugzeugen identisch

Genre: Simulation Hersteller Electronic Arts. Zirka-Preis: 100 Mark

in Vorbereitung

in Vorbereitung

hier liegt er auf der ESC-Taste dellakt man diese aus Versehen, ist die Mission unwiederbringbar beendet Noch ein Beispiel: Gestartet

dersitz auf "Ctrl-E"

elites

wird immer im Hangar you dem man auf die Startbahn rollen muß. Bekommt man

das nicht hin, kann man auch nicht abheben, Mein Fazit, Über 40 Flugzeuge machen noch keine Simulation, die man haben muß Lieber wären mir flottere Grafik, emfallsre cheres Gelände, mehr Unterstützung für Einsteiger und eine sorgfaltiger ausgedachte Bedienung.

Birds of Prev

tliche Jahre sind vergan- I gen, seit Jeremy "Jez" San und seine Firma Argonaut den Flugsimulator "Hawk" angekundigt haben. Inzwischen hat sich der Hawk zu den "Birds of Prev" (übersetzt: Raubyögel) verwandelt und ist endlich für den Amiga lieferbar. Der Titel deutet es schon an: Birds of Prey simuliert nicht nur ein Flugzeug. Über 40 verschiedene Typen wurden in das Programm geguetscht, von einfachen Propeller-Transportmaschinen bis zu hochmodernen Jets und Stealth-Fliegern, Hier

findet der Flugfreund unter anderem den Tarnbomber F117 A. die Mig-29 Fulcrum, den Tornado, das Bodenkampfflugzeug A-10 und sogar einen fetten B-52 Bomber

Birds of Previvendet zwar Flugzeuge der Nato und des ehemaligen Warschauer Pakts als Gegner, spielt aber in einem fiktiven Gelande ohne Realitätsbezug. In diesem Gelande mit festen Fronten werden die unterschiedlichsten Missionen geflogen: Vom Abwurf von Hilfsgütern, über Stealth-Aufklärungsflüge bis zum LuftMS-DOS

Ich verstehe nicht.

wieso man drei Jahre

"überziehen" mußte.

um dieses Programm

fertigzustellen Birds

of Prev hietet zwar ei-

ne Menge Details, al-

lerdings nichts grund-

egend Innovatives.

Technisch gibt as kei-

ne Durchbrüche. Die

3-D-Grafik ruckelt ge-

rade noch erträglich über den

Schirm. Die umständliche Be-

dienung, die nahezu unlesbar

kleinen Texte und das Fehlen ei-

nes richtigen "Campaign"-Modus

vermitteln nicht den Eindruck ei-

nes ausgereiften Programms

Ein Beispiel von vielen: Fast ie-

der Simulator startet den Schleu-

ATARIST

AMIGA 61% Sound: 62%

Schwierigkeit mittel C 64

nicht geplant

kampf zur Gegnerdezimierung. Zu Beginn darf man sich die Art der Mission sowie ein dazu passendes Fluozeug aussuchen. Die Mission selber erzeugt der Computer per Zufall. so daß man normalerweise nie zweimal denselben Auftrag fliegt

Die vielen Flugzeuge unterscheiden sich in ihren Flugeigenschaften erheblich, haben aber alle die oleiche Cockpit-Grafik und Instrumente In das Cockpit-Fenster wird ein HUD (Head-Up-Display) eingeblendet, das in vier verschiedene Modi geschaltet wird (je nach "Anwendung" des Flugzeugs). Es gibt zwei Spielmodi ("Realistic" und "Easy") sowie einstellbare Intelligenz der Gegner. Gesteuert wird per Maus. die Programmierer wollen allerdings auch die vom PC be-



In der Eiswüste der Arktis fliegen sich die Maschinen ganz anders



Missionsauswahl: Bombenwurf oder Aufklärungsflug gefällig?

kannten Analog-Joysticks unterstützen. Die Ergebnisse der einzelnen Missionen werden in der Karriere eines Piloten festgehalten und können auch auf Diskette gespeichert werden.

Birds of Prey" benötigt 1 MByte RAM, läuft dafür mit nur einem Laufwerk ohne ständiges Diskettenwechseln, Auch eine Festplatteninstallation ist vorgesehen.

Niemand lacht, wenn dieser Pirat mit Puppen spielt.

Er bereitet Gstybrush ziemtiche Kopfschmerzen gubrush ist ehn alter Langweiler geworden, der
immer noch die Geschichte
you Monkey Island i
crzählt. Wenn der Junge
nicht bald eine neue
Aufgabe findet, wird ihm
hald keiner mehr einen
stelfen Gross psendleren

Raché ist sein Markenzeichen TM Im ersten Teil wurden LeChucks Hefratspläne mit einer Ladung Malzbier vereiteit Jetzt hat er neue Plane: Rache Rache und

vereitelt Jetzt hat er neue Plane: Rache, Rache und nochmals Rache an Guybrush Threepwood Gar fürchterliche Rache

Wer kommt ran an

den Großen Preis?
Dieser sagenumwohene
Sahas der Meere to mezh
zu haben. Es steht mehr auf
dem Speel, als Rechtum, fur
Guybrush ist es die letzte
Chance, zu beweisen, dals
je in to finer Bran.
Beerinden schreckende,
Dieser Freibungs nome
becker, Grogeringer,
Geisterfager, blah, blah,
blah

Erhältlich für IBM™

AT oder Kompatible
(5.25% oder 3.5.) Unterstuzt VGA/
MCGA 256 Parben Addlb⁶⁴ Roland⁷,
Soundblaster⁶⁶ und Soundmaster⁶⁶ II
Soundkarten Harddisk required
AmigaTM



Besuche ferne Inseln und verlaufe Dich

Die ganze Karibik, von Scabb bis Phatt Island, steht Dir offen. Und sogar mit mehreren Schwierigkeusgraden, daß sogar Dein Chef, Dein Lehrer oder ein Politiker das Spiel lösen kann

Alle machen wieder mit

Stan but einen neuen Gebruchtladen aufgemacht Die Voodoo-Priesterin ist wieder da. Gouverneurin Marley und andere Lieblinge aus dem ersten Teil auch Und naturlich stapelweise Insider -Witze, die kaum einer versteht Unglaubliche Grafik Wir heuerten 256 arbeitslose Grafiker aus L.A. an und packten sie acht Mann boch in ein Buro. Rausgelassen haben wir sie erst, als uns die Bilder wirklich gefallen haben Unglaublicher Sound Alle arbeitslosen Musiker, die wir wollten, arbeiten gerade in flaten Counchacks. Also huhen wir selber etwas Reggae komponiert, ein paar starke Sound Effekte programmiert und uns dann einen Grog RESERVE Wir taten, was wir

Wir taten, was wir kontten

Wir sind vielleucht nicht perfekt, Aber gescannte Graftk, gesampelte Sounds, gebiddelte Witze und eine gerissene Story machen dieses Spjel verdammt gut (Die Fintwicklung war schließlich teuer genup) Darn bat Borrs Schneider es ins Deutsche übersetzt, Und außerden war der erste Tell "Adventure des Jahrés 1990" in ASM und Powerplay



nisse des ersten Teils.

Die Bildschirmlotos sind nur für die BRM PC VGA Version repräsentativ Die mit TM geleengzeichneten Begriffe sind einene Witengeschen der wegeligen inhaber





Mehr Puzzles, mehr Spannung, mehr Albernheiten.

Vertrich Rushwart, Bruchweg 128-132, 4044 kaarst 2 Schweiz, Thali AG • Osterreich, Damis und Karasoft Published by Softeold

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Kein Versand mehr, nur noch im Laden erhältlich.



In tiefer Trauer nehmen wir Abschied von unserem

VERSAND

der am 31.01.1992 im Alter von 8 Jahren von uns gegangen ist.

In tiefer Trauer

Das Gamesworld Team

Wir möchten diese Gelegenheit nutzen, um uns bei unseren Versandkunden zu bedanken!

Ein kleiner Trost:

Fur 1992 sind weitere Läden in ganz Deutschland geplant, vielleicht auch in Ihrer Nähe.

Besuchen Sie uns doch mal in unseren NEU renovierten Ladengeschäften, die jetzt noch größere Auswahl und alle Neuheiten der bekannten Computersysteme führen:

C 64, Amiga, Atari ST, IBM, CD-Rom, CDTV, Sega Mega Drive, Sega Game Gear,
Gameboy und Lynx.

Auf diesem Wege wünschen wir unseren ehemaligen Mitbewerbern alles Gute für die Zukunft!!!

2 Läden in München:

Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel. 089-5022463, Fax 089-5026767 Drygalskiallee 31, 8000 München 71, Tel. 089-786046, Fax 089-786045

Laden in Nürnberg:

Jakobsplatz 2, 8500 Nürnberg, Tel. 0911-203028, Fax 0911-222117

ACHTUNG!!! Kein Versand mehr!!!

Geheimwaffe



Hier wird die Truppe zusammengestellt (ST)



Selten hat mir die Bewertung eines Spiels solche Kopischmerzen bereitet. Da müssen Soldaten-Sprites aleich im Dutzend dran glauben Die Special Forces killen sich so gekonnt per und MG durchs Feindesland.

daß Rambo im Vergleich mit diesen Burschen wie ein friedliebender Alt-Hippie aussight. Wer jetzt glaubt, daß Snecial Forces em pures Actionspiel ist, irrt ganz gewaltig. Das Umnieten von Feinden steht keinesweas im Vordergrund. Wer mit der Pixel-Kanone im Anschlag alles umpustet, was ihm in die Quere kommt, zieht dabei schnell den Kürzeren, Taktische Planung steht viel mehr im Vordergrund,

als dumples Drauflosknallen Strategisch geschicktes Vorgeüberhaupt nur eine Mission zu erfüllen Im Gegensatz zum ersten Spiel haben die Programmierer gerade am Taktikteil ordentlich gefeitt Die Steuerung von vier Soldaten bletet ausreichend strategischen Freiraum, um selbst aboebrühten Icon-Ver-

schiebe-Fetischisten den Schweiß auf die Stirn zu treiben. Auch technisch brauchen sich die Soecial Forces keineswegs zu verbergen. Die Grafik ist ordentlich geze,chnet, farbenfroh und detailliert, der Spund zwar spärlich. aber stimmungsvoll. Trotz aller moralischen Bedenken und einem flauen Gefühl in der Magen gegend: Special Forces special sich ganz hervoragend, macht einen Heidenspaß und hat das Zeug zum Klassiker - Ihr solltet hen ist lebensnotwendig, um zugreifen, bevor es die BPS tut

George Setion Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA MS-DOS

ATARI ST Grafik: 74% Schwieriokeit: mittel in Vorbereitung

C 64 nicht geplant

ede Armee hat sie, aber keiner gibt's zu. Die Rede ist von Sondereinheiten, die im Krisenfall hinter feindlichen Linien die Schmutzarbeit machen Ist gerade kein Krieg im Gange, werden diese Spezialisten besonders gerne zur Terroristenbekämpfung eingesetzt. Obwohl nur sehr selten etwas über diese Truppen an die Öffentlichkeit gelangt, sorgten in der Vergangenheit einige spektakuläre Geiselrettungen und ein Haufen Filme für (ungewollte) Berühmtheit.

Grund genug für Microprose, den Schleier des Schweigens ein wenig zu lüften und die heimlichen Super-Soldaten in einem Computerspiel zu verbraten. Die Idee zu "Special Forces" ist nicht neu. Schon vor fast zwei Jahren gab's vom gleichen Hersteller ein Spiel um den einsamen Ranger, der knifflige Jobs in Feindesland zu absolvieren hatte. "Special Forces" ist der offizielle Nachfolger zu dem Klassiker

Gegenüber dem Vorläufer hat sich prinzipiell nur wenig geändert. Wie gehabt gilt es, in verschiedenen schaftsarten (Arktis, Wüste. Oschungel, Europa) knallharte (vier je Landschaft) Sonderaufträge unter Zeitdruck zu absolvieren Unter anderem müßt

strategisch wichtige Gebäude sprengen. Drogendealer ding-

fest machen, Sabotage verüben und Fotos von Geheimanlagen fotografieren. Der größte Unterschied zum ersten Spiel: Statt alleine im feindlichen Territorium herumzulaufen, steuert Ihr aleich eine Gruppe von vier Mini-Rambos. Vor dem Start zur Mission könnt Ihr Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden und Eure Wunschfiguren aus einem runden Dutzend verschiedener Soldaten herauspicken. Jeder Soldat hat seine individuellen Vorund Nachteile. Der eine ist besonders kräftig, aber zu dumm, einen Zeitzünder einzustellen. Andere haben Schwierigkei-

Ihr Kriegsgefangene befreien.



Die Ubersichtskarte erleichtert die Orientierung (ST)

Auf Knopfdruck kann der Bildschirm in vier Teile aufgeteilt werden (ST)

Ein Panzer in der Wüste verheißt nichts









Die verschiedenen Gebiete im Überblick: Arktis, Dschungel, Wüste und Europa (von links nach rechts) (Atari ST)



thr eine Mission (ST)

Jeder Auftran erlordert eine individuelle Ausrüstung (ST)

ten, ein MG zu schleppen, wissen aber mit einem Laserzielgerät umzugehen

Der Erfolg oder Mißerfolg eines Auftrags hängt nicht nur von der Zusammenstellung der Truppe ab, sondern ebenfalls von der Ausrüstung, die Ihr mitnehmt Wahlweise läßt sich ieder Rucksack für ledes Mitglied der Einheit individuell fullen. Ihr könnt auch auf ein vorgegebenes Ausrüstungspaket zurückgreifen. Neben dem üblichen "Handoepäck". bestehend aus Pistole, Messer und Maschinengewehr, dürft Ihr auch schwereres Geschütz wie Bazookas. Raketenwerfer und Dynamit mitschleppen

Habt Ihr den Einsatzort und die Gruppe nebst Ausrüstung ausgesucht, geht's los, Gesteuert werden die Soldaten jeweils einzeln oder im Gruppenmodus, am besten via Joystick. Bewegt Ihr die ganze Gruppe. folgen Eure Mannen dem Chef der Crew, handeln aber relativ selbständig Zu sehen ist die Umgebung, wie schon im ersten Teil, aus der Vogelperspektive. Normalerweise seht Ihr die umliegende Gegend in einem großen Fenster, da Ihr aber vier Soldaten steuert, gibt es die Option, den Bildschirm auf Knopfdruck entsprechend aufzuteilen. Hier wird das gro-Be Fenster in vier kleinere unterteilt, in denen Ihr die nähere Umgebung jeder einzelnen Figur kontrolliert. Ebenfalls ab-rufbar ist eine Übersichtskarte des Geländes. Wer will, kann auf dieser Übersichtskarte Marschbefehle an seine Truppe verteilen.

Selbstverständlich sehen feindliche Truppen es gar nicht gerne, daß Ihr Euch auf deren Gebiet herumtreibt. So sind gegnerische Soldaten, MG-Nester, Bunker und Stacheldraht nur einige Hindernisse. mit denen Ihr es zu tun bekommt. Je nach Situation reicht ein Knopfdruck, um eine passende Waffe auszuwählen. mit der Ihr Euch zur Wehr setzt. lst z.B. die Maschinenpistole aktiviert, taucht vor Eurer Figur ein kleines Fadenkreuz auf. das die Richtung markiert, in die Ihr feuert. Leider hat das Rumballern mit dem Maschinengewehr einen entscheidenden Nachteil: Feinde werden durch den verursachten Lärm auf Euch aufmerksam. Glücklicherweise können die Special Forces dank kugelsicherer Weste einiges an Treffern einstecken. Ein weiterer Kniff, um sich vor Entdeckung zu schützen, ist der "Cover" Befehl, Erteilt Ihr die Anweisung in Deckung zu gehen, buddeln sich Eure Mannen auf der Stelle ein und tarnen sich so gut es geht. Allerdings hat das Versteckspiel einige entscheidende Nachteile. Zum einen könnt ihr aus der Deckung heraus schlecht schießen. denn wildes Herumballern läßt die Deckung auffliegen. Zum anderen sind die Aufträge unter Zeitdruck zu erfüllen und gemütliches Eingraben in Feindesland kostet wertvolle Minuten

Erfüllt Ihr den Auftrag in der vorgegebenen Zeit und findet den Treffpunkt, an dem Ihr abgeholt werdet, oibt's zum Schluß einen detaillierten Report über die Durchführung der Mission. Diese Daten werden zusammen mit Beförderungen und Orden auf einer Extradiskette gespeichert.

Hall of Fame.







Lucky Strike. Sonst nichts.

ية المحادث ال

Arnie auf Abwegen



Er kam nicht durch -- Conan kann ihm nicht mehr heifen

Conan

onan ist ein friedfertiger Muskelprotz, der in seinem Dorf alltäglicher Arbeit nachgeht und sein Weib liebt. Doch eines schlechten Tages überrascht der arg böse Thot Amon, der Hohepriester des Schlangengottes, die Einwahner des kleinen Dorfes mit einer seiner typischen Plünderungsmetzeleien. Conan überlebt als einziger und schwört dem Bösewicht blutige Rache. Er verwandelt sich in den uns allen bekannten schwarzhaarigen Barbar und späteren König von Aquitonia.

Conan the Cimmerian" basiert auf der Erzählung des Zauberers Akado, der Euch mit Kommentaren und Tips durch das Spiel begleitet. Ihr dürft



Die Schlange wird schon weichen

Fuch Lendenschurz Schwert überstreifen und den bösen Thot Amon zur Strecke bringen Um dieses Ziel zu erreichen, muß der Spieler Unmengen gefährlicher Aufträge erledigen. Auf einer Landkarte des Königreiches könnt ihr die Stationen Eures Abenteuers anwählen. Das Städtchen Shadizar ist der Ausgangspunkt der Odyssee. Ihr seht Conan in

POWER-TIP: Den "Jade Key nehmt Ihr dem besiegten Priester Im "Temple of Set" ab (durch die Unterwelt zu erreichen).

der "Schräg von oben"-Perspektive und durchstreift von allerlei finsteren Gestalten hesiedelte Gassen. Wenn Ihr Häuser betretet, wechselt die Perspektive und Conan wird von der Seite gezeigt. In den alten Gemäuern findet Euer Held Geheimgänge, versteckte Gegenstände und nützliche Läden. Mit den Verkäufern feilscht Ihr um jedes Teil Trifft der Krieger auf Personen, bietet sich ein kleiner Plausch über die letzten Ereignisse an.

Conan vereint Action-Adventure- und Rollenspielelemente zu einem Meisterwerk und besticht zusätzlich durch schnuckiron VGA-Grafik und ein herrlich komplexes Szenago Ihr könnt Conans Eigenschaf-

ten und Bewaffnung aufpeppen (wie in einem Rollenspiel) und im "Hau drauf"-Stil Mieslinge verprügeln (Action-Part) Hat man die Stadt erforscht und erste Missionen erfolgreich geknackt, winken mas-

Opfert der Spieler etwas Bestechungsgeld, lassen sich interessante Informationen erha-

Neben den friedfertigen Händlern lauern jede Menge Unholde in den dunklen Gassen. Diese muß Conan mit Hilfe seines Schwertes zerlegen. wober Ihr Euch zwischen drei Kampfstilen entscheiden sig Geld und neue Auftrāge. Abwechslung ıst garantiert - Überraschungen stehen auf der Tagesordnung Lediglich die etwas wirre Steuerung und kleine programmtechnische Schlampereien dampfen den grand.osen Spielspaß. Das ständige Wiederauf-

tauchen beslegter Gegner frustriert gewaltig. Ohne diese Palzer hätte Conan ein "Super"-Gesicht verdient - so gibt's leider nur die zweitbeste Note

könnt Weiterhin findet Ihr im Lauf des Spiels Zaubertränke. bessere Schwerter, wertvolle Diamanten und andere Hilfsmittel. Der Spielstand darf gespeichert werden.

POWER-TIP: Wer Geld braucht sammell Edelsteine, verkauft sie dem günstigsten Händler und feilscht die Preise noch in die Höhe.

Ich bin kein Fantasy-Fan habe "Zelda und Konsorten nie richtig gespielt, mil Conan könnte ich aber auf den Geschmack kommen Nicht zuletzt, weil es dieses Programm für MS-DOS (und nicht nur für eine Konsole) gibt Grafisch und techknackste Perspektive ın den "von oben"-Szenen stört Spielerisch gibt es neben Hausmannskost

beim Kämpten (Conan kann nur auf eine von drei Arten zuhauen) gleich zu Beginn ein paar Missionen, geheimnisvolle Gänge und wüste Überra-

nisch sieht das Spiel recht edel schungen. Für Rollenspieleinsterger mit Actionbedarf ist Conan zu empfehlen

Genre: Action-Adventure Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 120 Mark MS-DOS **AMIGA**

Sound: 60% Schwierigkeit: mittel

aus (VGA zahlt sich aus), wenn

mich auch die ziemlich ange-

ATARI ST

In Vorbereitung

C 64 nicht geplant



In den Mauern der Stadt Shadizar beninnt Euer Abenteuer (MS-DOS/VGA)



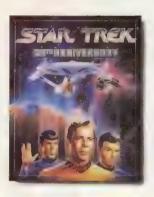
In der Kürze liegt die Würze; dem Zwero fehlt ab haute der Kont - andere Völker, andere Sitten.



Dog-Tayern" an; das Englisch ist verständlich.

DIE REISE GEHT WEITER!

STAR TREK: 25th Anniversary™.





Schnallt Fure Sitzgurte fest, bringt Eure Sitze in Aufrechtposition und packt alle anderen Computerspiele ein. Gleich werdet Ihr ein Föderationsraumschiff auf einer wilden Bergund Talfahrt über die letzte Grenze fliegen. STAR TREK: 25th

Anniversary kombiniert einen realistischen drei-dimensionalen

Raumfahrtsimulator mit einer großen Auswahl an Rollenspiel-Abenteuern und kreirt so ein fesselndes Spiel galaktischer Entdeckungsreisen.

Du spielst James T. Kirk und erlebst selbst die Spannung, mit Interplays phantastischen, neuen, supermodernen, digitalisierten plastischen Darstellungen die U.S.S. Enterprise™ zu fliegen. Du bist in Kontrolle von Phasern, Photon-Torpedos, Schutzschilden, Kommunikationssystemen und "Warp" - Antrieben in dreidimensionaler Weltraum-Action, und alles ist so echt, daß Du nach Deinem Luftsack greifen wirst!

Du kannst Hunderte von simulierten Welten abtasten und überschauen und Dich dann einem Landetrupp anschließen, der ausgesandt wird, um außerirdische Völker und Artefakte zu erfassen und mit ihnen Verbindung aufzunehmen. Also, beam







MS-DOS Screen Shots

Dich auf die U.S.S. Enterprise™ und führe ein Vierteliahrhundert von Entdeckungen und spannenden Abenteuern weiter.

 Komblette 256 farbige VGA-Darstellungen Tausende der neuesten, dreidimensional divitalisierten

Weltrason-Actionszenen

· Trut mit Dutzenden von außenrdischen Völkern in Verbindung

· Führe Kirk, Spock und Pille durch eine Vielzahl von Entdeckungsfahrten durchs Weltall

 Vollständige Fibmmusik mit digitalisierten Toneffekten der Serie und wesentlicher Schallbrettverstärkung

· Leicht zu bedienen, Point-and-click, Ikon-Schnittstelle



In Europa herausgegeben Electronic Arts, Verkaufsagenten. United Software, Rietberg Profisoft, Osnabrisck: Leisuresoft, Boenen. News Software, Dusseldorf Kingsoft, Aachen

*, @ et © 1991 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. STAR TREK und USS Enterprise sml Warenzeichen der Paramount Pictures. MS-DOS ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Bösewicht-Comeback



Stimmungsvolle VGA-Grafik erfreut den Spieler

Nova 9

ir Draxon, einer der fiesesten Finsterlinge der Galaxis, taumelt durch das All. Gerade sind er und seine Raumflotte von einem vorwitzigen Terraner mit einem Super-Panzer vernichtet worden. Seine Rettungskapsel schlägt schließlich auf einem Planeten im "Nova 9"-System ein. Gır überlebt den Absturz und zerstrahlt als erstes zwei harmlose Aliens. die das Wrack untersuchen Dummerweise ist Gir genau auf dem Planeten gelandet, wo er eine noch größere Flotte aufbauen und im zweiten Anlauf

die Erde endgültig vernichten kann

Die Bewohner von Nova 9 können zwar noch rechtzeitig einen Hilferuf absenden, widerrufen diesen jedoch gleich wieder - hier muß was faul sein, denkt sich der Spieler und geht der Sache mit seinem neuen Superpanzer "Raven II" auf den Grund

Letzles Jahr bescherte uns Dynamix mit "Stellar 7" auf MS-DOS und Amina den Bemix eines alten 8-Bit-Spiels. Nova 9 ist die passende Fortsetzung. Der Spieler steuert ei-

Vektorgrafik-Spiele wurden langsam langweilig, nach "Wing Commander" beinahe uberflussig Aber Nova 9 katapultiert das Genre wieder in ungeabote Höhen: Die

Grafik sieht einfach stark aus, in den einzelnen Obiekten steckt viel Phantasie (bestes Beispiel sind die Saurier in Welt 3) Auch die gezeichneten Horizonte und die Bilder der Hintergrundgeschichte sind unter VGA eine Augenweide. Der Sound gehört. Soundkarte vorausgesetzt. sogar zum Besten im PC-Bereich Der Spielspaß hält bel so viel

Technik-Lob mit Selten stehen

fünf Redakteure um einen PC und fiebern mit, wenn einer von uns snielt - Nova 9 brachte das fertig Die Steuerung und das Extrawaffen-System sind äußerst gut durchdacht, dank der verschiedenen Gegner ist Nova 9 keine wilde Ballerer, sondern ein

Katz-und-Maus-Spiel, bei dem man sich oft neue Strategien ausdenken muß, Ich empfehle Nova 9 mrt einer Einschränzung wärmstens weiter: Einen flotten AT (möglichst 386er) solltet Ihr schon haben. Bei 12 MHz ist das Spiel zu langsam, um das nchtige Spielgefühl zu vermitteln



Genre: Action Hersteller: Ovnamix, Zirka-Preis: 120 Mark

80% Sound: 82%

Schwierigkeit, mittel ATARI ST

nicht geplant

AMIGA nicht geplant

C 64



nen Panzer, der über insgesamt neun Planeten gleiten muß, um Gir Draxon endgültig das Handwerk zu legen Neben zahlreichen anderen Panzern. Robotern und Lebewesen erwarten Euch Teleporter. Kraftfelder und eine Menge Uberraschungen. Die Rahmenhandlung um Gir Draxon wird ebenfalls zwischen den Leveln weitergeführt und -erzählt.



Robot-Insekten greifen an

Ihr steuert den Panzer per Joystick oder Maus und der Tastatur. Der Feuerknopf bedient die eingestellte Waffe, die man mit den Tasten 1-4 wechselt. Über die Funktionstasten könnt Ihr diverse Außenansichten anwählen. Herumschwebende Extras werden bei Kollision aufgesammelt: zum Auswählen hålt man den zweiten Feuerknopf gedrückt und sucht sich das gewünschte Extra in einem Mini-Menú aus. Nova 9 unterstützt alle gängigen Soundboards.



Diese süßen Aliens haben nicht mehr lange zu lachen (MS-DOS/VGA)

WINDOWS DRAW

FÜR SCHLAPPE 299,- DM



Windows Draw ist das unglaubliche Mal- und Zeichenprogramm von Micrografx. Aber Vorsicht! Dein Monitor wird Dich anspringen! Brüllende Farben, skurrile Formen und ungeahnte Möglichkeiten katapultieren Dich in unerforschte Sphären der Computergrafik. Für entbehrliche Zweihundert99,-! Also anschnallen und das Power-Video zum Programm reinziehen. Der Doppel-Zehner wird bei Kauf von Windows Draw verrechnet, Ehrensache. And now: Augen senken, ausfüllen, abschicken oder 0 89 / 2 4711 - 104 anrufen. Jetzt!



MICROGRAFX · Studiosoftware für Präsentation, Grafik und Kunst

WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET!

Jaaaaaaa! Gebt es mir! 1ch will... □ smashing Windows Draw Aufkleber DM 0,-□ smashing Video (Bei Kauf zurück) DM 20.-□ □ smashing Info DM 0,-□

Straße
Unterschrift

Name ______ PLZ / Ort _____

Micrografx Info-Service · Postfach 10 10 46 · 8000 München 1

Corr & Mayer M.

ERANDHEISSE SPIELE -FISKALTE PREISE

Air Sea Supremecy (4 Tal (EAST) and 58⁹⁵ 58⁹⁵ Bane of Cosmic F Battie Command Cadaver Paurit

Semi Sla

71 90

71 90

71 90

Cadaver Paurit Capcom Collection (8 Tr.) 54 95 64 95 Centurion - Del of Rome 58°5 Chaos strives back [1 MB] 5895 5895 Chart Attack is Titel Double Dragon 3 78°5 78°5 71°5 71°5 F.15 Strike Eagle 2 Fale Gales of Dawn E nel Blow 58°0 58°0 Eiret Camural Fiames of Freedom Football Crazy Challenge 64 95 64 91 5896 Gauntlet 3 Heart of China (1 Me) King's Quest 5 [1 M8]6

Leander Lemmings Data Disk Lotus Turbo Challenge 2 5891 Magic Pockets Mannum is Test Mens., n-Marca Microprose Mester Golf 5834 Monster Pack 2 .3 Titel

Populous 2 Powermonger Data Disk Rise of the Dragon Robocod ,vames Pond 2) 5815 58⁸⁵ 58 Silent Service 2 (1M8) Teenage M.H. Turties 2 Tip Off Basketball

Baltle Chess für Windows Rattle Icle Bundestiga Manager Profess Castles Data Disk Chuck Yeager's Air Combat C w izat on Conquest of the Longbow Einmal Kanzler sein F-117A Nighthawk 2 0 Gunship 2000 Laffer Utilities 4.01 Leisure Suit Larry 1 VGA Leisure Suit Larry 5 VGA Lemmings Data Oisk

Might & Magic 3^d Monkey sland VGA PGA Tour Golf Plus Poice Quest 3 VGA Powermonger Special Magnes of Luthwalfe

Stent Service 2 Wing Commander 2 Wing Co. 2 Secret Operations Buck Ropers' Cancom Collection of Ta Chart Attack 4 Toy Elvira - Mistress of Dark Countlet 3 Looleti

Max Pack of Tie 372 Power Up (5 Teet) 292 Teenage M.H. Turtles 2 29⁹¹

SUPER-SCHNAPPCHEN!

ATARIST 4595 Early Former to 2

C-64 DISK + 9 55 >=

Ale Sovies warder mit dener besischen Anleitung geleiner (außer die mit e. ju konstrechneten und den Schrappphen Durch unter großes Jehn in mit wir obgen Tille sofort fellertrat in ein geschrungschreiten Protektis waren bei Orucklegung noch nicht vorratig, dener Teist jung in den sofot fellerte. Ständige Resensusvahl an local us -Ständige Resentational on toost und Schwissen by site georges Systems 17 AmstractSchneider CPC, C-16 Plusik, Rindsodo Gameboy Bittschneile Lieferung and Sonnor be Boon 1975 Bittschneile Lieferung and Sonnor be

Bitzschnelle Letterung
Brun
Brun
Brun
Jode Jalierung erfolgt in einer stabilien
Spezialbott, die Beischädigungern an Dis
seiten der Vergebütziger sesschließt.
Ein kostenloser Gesamt-Katalog mit um
und gemin Dis Solitiger und Solitie Artheir snd in Indad Porto and Verpale

zutemen fordem Sie noch house unsere ko stenligse Presillata an bitte filten Compute



computerspiele/tests

Hinterm Mond



Moonfa

n ferner Zukunft werden menschliche Kolonisten auf dem weit entfernten Mond Frontier Alfa versklavt - nur einer darf sein Glück als Händler versuchen "Moonfall" ist ein Weltraum-Handelspiel ähnlich dem legendåren "Elite". Eure Aufgabe ist es, durch Pendeln zwischen verschiedenen Städten mit Waren zu handeln und so immer mehr Geld einzunehmen, das in Eure Bewaffnung investiert wird. Auf lange Sicht sollt Ihr genügend "Lunarien" verdienen, um die Städte aufzukaufen und die Bewohner aus der Sklaverei zu befreien.

Ihr fliegt in Eurem aufgemotzten "X-terminus" in einem Af-fenzahn über die Planetenoberfläche und seht dabei die Landschaft aus dreidimensionaler Sicht an dem Cockplt vorbeirauschen, Mittels einem Navigationscomputer bestimmt Ihr Fura Position auf einem Kartenausschnitt des Mondes. Hier sind auch Mondbasen. Kraftwerke, Fabriken und Stationen eingezeichnet. Ihr handelt mit 18 verschiedenen Produkten, darunter gibt's Gewürze, Wasser, Roboter, exotische Tiere und andere eigentümliche Tauschobiekte.

Der Programmierer hat wohl ein wenig mit 3-D-Routinen experimentiert und schließlich mit Ächzen und Würgen ein gekünstelles Konzept drumgestrickt. Das Pendeln und Handeln zwischen den einzelnen Stationen ent-

puppt sich langfristig Navigationskarte. Ein Grund dafür ist die umständliche Joystick- en Ideen

in Vorbereitung

Steuerung - die Maus wird nicht unterstützt. Außerdem fehlt während der Fliegarei jegliche Abwechslung, selbst die eingestreuten Kampfhandlungen können nicht überzeugen Für Actionfans viel zu öde, Strategiefreunde werden kaum

als langweilige Sucherei auf der gefordert keine Missionen, keine Überraschungen, keine neu-

Genre: Strategie Hersteller: 21st Century, Zirka-Preis: 60 bis 85 Mark MS-DOS AMIGA 44% Sound: 38% Schwierigkeit: mittel ATARI ST C 64 40%

> Grafik: 4946 Schwierigkeit: mittel

Alarm im All



Aus diesen Eiern schlügten die Bestien

Alien Breed

it "Alien Breed" gibt der Spiele-Newcomer Team 17 seinen Softwareeinstand. Die Story beamt Euch mal wieder 'gen Zukunft, in die Reihen des IPC, des Interplanetarisches Coros, Dieses Coro besteht aus kampferprobten und autbezahlten Söldnern, die das Universum vor Unholden schützen sowie Recht und Gesetz durchsetzen sollen. Auf dem Rückweg von einem langweiligen Auftrag wollen die beiden planetaren Polizisten Johnson und Stone auf der Weltraumforschungsstation ISR-4 ihren wohlverdienten Urlaub genießen. Doch daraus wird nichts, da Unmengen aggressiver Aliens einen ruhigen Aufenthalt zu verhindern wissen

Ihr steigt nun in die Rolle des Gesetzeshúters und findet heraus, was denn eigentlich passiert ist. Ein zweiter Spieler darf sich an dem Erkundungstrip beteiligen. Die Station und

Euer Polizisten-Sprite seht Ihr von oben Geballert wird auf Knoofdruck. Die eigentliche Aufgabe besteht darin, auf jedem der sechs Decks eine bestimmte Mission zu erfüllen. um in das nächste hinabsteigen zu können. Entweder sollt Ihr diverse Gegenstände aufstöbern oder bestimmte Aggregate (Endgegner) außer Betrieb setzen Damit Eurem Helden nicht

zu schnell das Lebenslicht ausgeblasen wird, findet er unterwegs "Erste Hilfe"-Kästen. Munitionsmagazine, Schlüssel und Geld in rauen Mengen. Die Kohle wieder zu verhokern fällt nicht schwer, da an vielen Stellen ein Terminal des INTEX-Computersystems steht. In Level 5 und 6 albt es kein Intex-System mehr. Hier dürft Ihr neue Waffen kaufen (u.a. Flammenwerfer und Laser), eine Übersichtskarte besorgen oder den Status-Screen abrufen, kn



Im sechsten Level wartet die Brut (Amiga)



Dieser Hangar bildet den Ausgangspunkt zur ersten Mission



Das mutierte Insekt stellt einen Endgegner dar



Waffen sind teuer aber nulzlich

Die Karte des letzten Levels

le Alien-Hunter voll auf seine Kosten. Das "Aliens"-inspirierte Ambiente ist unge wohnt stimmungsvoll, der Sound kommt professionell rüber, In dem etwas vernachlá-

ture-Genre sucht Alien Breed seinesgleichen. Man steht ståndig vor der Wahl. in Kammern nach Geld zu suchen, um sich besser auszurusten, oder die Mission schnell zu beenden, indem man von Aliens und Geld apläßt und schnurstracks das Ziel erreicht Der Zwei-Spieer-Modus ist spannend und lustio zugleich. Schnell ist die Munition verschossen und der andere hat wieder die drei Geld-

buchsen vor mir eingesackt, Gegenseitige Behinderung stehl ebenso wie Rückendeckung bei heißen Gefechten auf der Tagesordnung



Genre: Action-Adventure Hersteller: Team 17, Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI S

AMIGA Schwierigkeit: mittel

C 64





Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61 50m vom U-Hahnhof Gneisenaustraße 150 Regalmeter Software vom Feinsten Software zum Anfassen Montag : Freitag : 11 - 18.30 h Samustag : 10 - 13.30 h Dermachst auch in 1 reinung Munchen Frankfurt Dussektorf Kolin Hamburg



Pirates + Planets Usige Peals of Darkness Peals of Dorkness ++ Peals of Radigness ++ Peals Quest 3 + Populous 2 + 64/97 64/95 84/95* 19/95 V V 11V 99/95* 69/95* 19/95* 99/95* 19/9 sultais 2 + extraconger Data Disk. + lend Tyccon +fr+fr+ Baron ++ gs of Medina 2 ++ ret of the Silver Blades rapha 2 ++ to Service 2 + City Pupulcus + City Architectorn I to 2 + 72,95 72,95 89,95 69,95 69,95 72,95 72,95 79,95° LV.7 LV | Vicini | Italiance | Version | Ver akhlaster Pruf. 16 Bit. ++ 599; e Quest 1 (seue VGA-Vers.) 189,95 84,95° 84,95° Ack Mick Inches ++

Heute bestellt Gestern geliefert ? Genießt unseren Service

Barbarisches Schwert



Deathbringer

ine Gilde von richtig bösen | Zauberern will zusammen mit den Kollegen von der Gesellschaft für kreative Katastrophen die Fantasy-Welt versklaven. Größtes Hindernis ist Karn, der Barbar, der seine Freiheit liebt und besonders schlagkräftig ist. Um Karn zu vernichten, erschaffen die Zauberer das Schwert "Deathbringer", in dem der Dāmon Abaddon persönlich haust. Dummerweise fällt Karn das Schwert in die Hände, und gemeinsam gehen die beiden nun auf Zaubereriagd. Deathbringer erinnert an andere Bar-

barenspiele, die man schon auf Computern sah: Die Spielfigur läuft nach links oder rechts, mit dem Feuerknopf läßt sich das Schwert zum Schlagen bewegen. Dabei wird auch fleißig gescrollt, bis Karn an einem Ausgang angekommen ist. Dort muß man noch gegen einen Obermotz antreten; nach einem Sied wird Karn in der Mitte des nächsten Levels abgesetzt. Von da aus könnt Ihr wieder links oder rechts weiterspielen. So gibt es Dutzende von Möglichkeiten, sich bis in den höchsten Level zu arbeiten. he

Im Prinzip ist das der ălteste aller Hüter Spiele fast identischen Inhalts gibt es schon sed fünf Jahren. Aber man muß Deathbringer lassen, daß es technisch wirklich toll gemacht ist. Die PC-Version

scrollt flott und in

mehreren Ebenen, ist

gelit so

Schlagarten (hoch, I mittig, tief) und deswegen wenig Strategie und mehr Hau-Drauf, Ab Level 3 wird es recht schwer, mit den Gegnern fertig zu werden. Da hätten die Programmierer dann schon Paßwörter spendieren dürfen Netter Einfall, Wenn

schön bunt und bietet fetzigen man das Schwert nicht oft mit Adlib-Sound. Spielerisch ist es Gegnern füttert, richtet es sich ir-Mittelklasse: Es glbt nur drei gendwann gegen den Spieler

> Genre: Action Hersteller: Empire, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 61% Grafik: 75% Sound: 65% Schwierigkelt: mittel

AMIGA

ATARI ST In Vorbereitung

C 64 nicht geplant

Console in/dt 299.-/399.-Infrarot Joypad Buck Rogers us F22 Interceptor us 119.-119.-Golden Ave II us M.Lem.Icehockey us 119.-Mickey Mouse in 79.-Quackshot ip/dt 99,-/119,-Ring of Power us 129.-Tecmo W.Soccer in 109 -

MEGA DRIVE

GD-HOLLID USC.-Arnest Evans 189.-Heavy Nova 189.-Solfens 189.-

A320 Airbus	119/119
Dynablasters	79
First Samurai	89
Knights o.t.Sky	89
Lemmings Data	49/49
Lotus Esprit II	69/69
Mad TV	89
Pow.mong.Data	45/45
Realms	79/79
WWF Superstars	69/69

ATARI/AMIGA

Birchol Pay 193-Grand Paix 89-Populous II 88-Ultima VI 79-

GALAXY

TV Tuner	199
GG Aleste jp	69
Leaderboard dt	75
Tennis jp	69

GAME GEAR

Donald Duck jp 86. Soule jp 69.=

Engine/Duo	299/899
Raiden jp	119
System Card	

PC ENGINE

Dayon Cakor 119.-Cradius (19.-

Konsole jp/us 499.-/599.-Formation Soccer jp 149.-Ghouls'n Ghost 3 us 149.-Joystick XE1-SFC 229.-

SUP.FAMICOM

Fin Fin 12 un 169 -Zelle III us 169 -

Boulder Dash dt/us	69
Double Dragon II dt	69
Mega Man dt/us	69
Super RC Pro Am dt	69
Simpsons dt	69
Terminator us	89
WWF Superstars dt	69

GAMEBOY

Hyperboy

Final Fant-Lius 70
Final Fant-Lius 70
Turden us/01 39-

Conquest o.Longbow	109
Battle Isle	109
Lemmings Data	69
Mad TV	109
Star Trek 25th A.	99
W.C.II Spec.Operation	49
Ultima VII	109

IBM

Civilization 193-Falson MX III 449-Monkey Ishii 99-Powermonger 99-

089/7605151

refisablicadings.ngem televirensisteriab rego bite finniserten und adresserten hell mechant beispen ver sicht juri National hande oder Vorkasse beis 10 M Versand ander vorkasse purs 10 M Versandkosten refisandrechtera und Laden U Bahm valler televiranse versanden pringanserstrafe, at förer Ebenfalls S Bahm Tram Bahm/Buslations benfalls S Bahm Tram Bahm/Buslations benfalls S Bahm Tram Bahm/Bus-

Telefon:089/7605151, Telefox:089/7698024 Btx: ^ Galaxy # Inh Plexus GmbH Anmerkung:pgapanisch*us englisch*dtzleutsch

Plinganserstr.26

8000 München 70

Zwergenaufstand



Allein gegen Minen und Panzer (C64)

Smash T.V.

m Jahre 1999 unterhalt eine Fernsehshow ganz besonderer Art die Massen: "Smash TV" In mehreren großen Arenen kämplen zwei menschliche Individuen um Preise, Geld und Leben.

Ihr steuert einen dieser Helden, zu zweit tretet Ihr in einem Wettlauf um die meisten Preise gegenelnander an. Die bildschirmgroße Arena seht Ihr aus schräger Sicht von oben. Ständig purzeln irgendwelche Schlägertrupps durch einen der vier Eingänge in die Kampfhalle hinein. Bewaffnet mit Baseballschlägern und anderen tödlichen Utensilien versuchen sie, Euch einzukreisen und kräftig zu verdreschen. Um diverse blaue Flecken zu vermeiden, hat Euch der Quizmaster (zugleich der allerletzte Obermotz) eine kleine Pistole mitgegeben, mit der ihr die angreifenden Massen rapide dezumeren könnt. Ab und zu erscheinen einzige Extras (meist Waffen) in der Arens. Leider ist die Labensdauer solch einer Waffe beschränkt; nach vensen Sekunden muß man wieder auf liebgewonnene Raketenwarfer oder Schröftlinten verzichten und auf die Standankranse zurückgreiten bis zum nächsten erhaschten

Ihr drängelt Euch geschekt durch Lücken in den Fendesreihen, während ihr – und das sist der Clou des Spiels – mit dem anderen Joystick in eine beliebige andere Richtung schießt. Naturiich läßt's sich auch mit nur einem Joystick spielen. Wenn ihr im Besitz eines Vier-Spielen-Adapters it den Fraußelt-den den Spielen-Adapters it den Fraußelt-den Spielen-Adapters und verstellt von Fraußelt-den Spielen-Adapters und verstellt verstellt

Versicht vor den roten Burschen: Sie sind brandgefahrlich und explodieren wie eine Splitterbombe (ST).

Leider kommt das TV-Feeling in den wonig abwechstungsrenden Caroputer-Adaptionen nicht so gut röber wie born Automaten, bei dem man von oben oben we in eine Arena — auf den riestgen Büdschirm herabguckt. Obwohl auf

dam Montor emiges #/
los ist (Arwärter auf den "Diemeistan-Sprites-auf-dem-Bildschirm"-Award), geht der Spielspaß relativ schneill föden Mitzunehmender Hektik, Schwerigkeit und Geschwindigkeit der
Gegene wertiert man die Lust am
Abschlachten der amoklaufen-

den Baseball-Spieler.
Grafisch ist ebenfalls
nichts anspruchsvolles zu finden. Erstaunlicherweise wird
Smash TV. leicht mit
den riesigen SpriteMassen fertig: kein
Ruckeln, mitrimaler.
Geschwindigkeitsverlust. Die beiden Versionen unterscheiden.

sonen unterscheiden sich hauptsächlich in puncto Schwengkeit; auf dem 64er kämpft man sich wesentlich leichter bis zur Bonusarena vor. Wer auf eine moderne Variante des Klassikers "Robotron 2084" steht, der darf sich bei Smash TV zuschalten



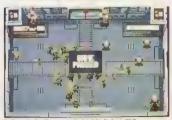
Genre: Action Hersteller: Ocean, Zirka-Prels; 50 bis 90 Mark

MS-DOS in Verbereitung AMIGA in Vorbereitung

ATARI ST 839 Grafik: 61% Sound: 249 Schwierigkeit: mittel C 64 65 % Grafik: 63 % Sound: 24 % Schwlerigkelt: mittel



thr steuert die blaue Figur oben rechts (C64)



Dr. Extra rät: Der Flammenwerfer ist nicht die beste Waffe, ich emofehle die Schrofflinte (ST)



BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN!

Durch mehr Leben, mehr Power, mehr Munition und mehr Energie wird es kein Gegner mehr schaffen, Sie zu ueberwinden

Fintach zu bedienen: Geben Sie die Parameter fuer das Spiel ein und durchlaufen Sie Levels, die Sie nicht gesehen haben.

Das Action Replay Modul hat einen exklusiv entwickelten LSI-Chip, der es erlaubt, Ihre Modul-Parameter zu veraendern.

Das Modul arbeitet als Adapter fuer japanische Module! Kein Adapter mehr notwendig. (Ein Adapter alleine kostet ca DM 60,00!)

publiziert.

Komplett-Lieferung

Einfacher geht es nicht

ALLE BESTELLUNGEN IN 48 STUNDEN LIEFERBAR DATAFLASIA Grouph Wassenberreit, 34, 4240 Eromerich, Yel.: 92822/88545 u. 68546, Teletax: 92822-58547 dyna DM 10 00 1 moddstrydd yng dar baatellian 520ddynabi

(bis zu 8 Megs). Die letzten Parameter werden in den

monattich erscheinenden GAME BUSTER-Magazinen

Keine Vorkenntnisse notwendig, da alle Eingaben

ueber den Joystick/Pad getaetigt werden.

stributor für Berlin. (TUBER & DATENTECHNIK, Schönebergerstr. 5, 1000 Berlin 52, Tel. 030/7829150-60 für Österreich: COMPUTING XECHBAUER, Schulganze 63, 1180 Wien, Tel.: (0222) 4085258 D ÀRÎUS SOFT, Andress-Huger-Gesse 84/1, 1229 Wier, Yel.: 01/2395800 tr. 2394480, Teleftot: 01/2396115 für die Schwetz SWISOFT ÀG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

tir Holland: EUROS / STEMS 3. V., Postbus 179, 6710 BD Ede, Tel.; 085/5165655, Telefix: 08380/32146 für Belgien: CORTEC, Steenwinkelstraat 101, 2627 Scholle, TeL: 03/6772028 u. 014/656521, Telefax: 03/6771465



Cowabunga



Auf dem PC wurden Grafik und Sound gehörig aufgegeget (MS-BOS)

Teenage Turtles

The Arcade Game

er miese Shredder hat mal wieder die geliebte April samt Lehrmeister Splinter gekidnappt und hält sie in einem Versteck gefangen. Doch die "Teenage Mutant Hero Turtles" stürzen sich mit ihrem markerschütterndem "Chowabunga!" ins Abenteuer und verzichten sogar auf eine Pizzafete, um die beiden Freunde aus den Klauen des unberechenbaren Shredders zu befreien. Eure Aufgabe ist es, eine der vier mutierten Schildkröten heil durch zehn Levels zu bugsieren. Am Anfang sucht Ihr Euren Lieblingshelden aus, der dann exklusiv seine Nahkampfwaffe sprechen läßt. Zur Auswahl stehen natürlich Raphael, Michelangelo, Donatello und Leonardo

Auf dem Weg durch die horizontal scrollenden Levels warten Unmengen von Schlägern, die Euch das Leben zur Sunne machen. Sie dreschen nicht nur brutal zu, sondern werfen mit Gulhdeckeln, pieken mit Schwertern und schießen mit Kanonen auf Euch. Doch einen wahren Pizzafan erschuttert nichts, und so rächt Ihr Euch mit ungewöhnlichen Fußtritt-Faustschlag-Kombinationen

Am Ende aller Levels, die heruntergekommene Plätze New Yorks repräsentieren (brennender Korridor, Tiefga-



rage, Kanalisation und mehr).

Die Qual der Wahl

Als solider Vertreter des Hau'drauf-Genres bringt Turtles 2 kaina großartigen Neuerungen, macht aber trotzdem Spaß Die zehn Levels gibt's in jeweils anderer Grafik und mit verschiedenen Musikstucken: Beides ist

professionell, abar nicht sonderlich einfallsreich Die vier Schildkröten hätten als Titelfiguren für wesentlich mehr Gags und Überraschungen sorgen können. Extras fehlen leider gänzlich Bis auf die Pizza bietet diese Umsetzung we nig typisch "Turteli Trotzdem wird des" die Prügelei dank unkomplizierter Steuerung nicht zum Joystik-Krampf; abwechslungsreiche Angriffstaktiken der Gegner lassen kaum Langeweile zu. Leute, die

den Automaten vergötterten, werden an den Umsetzung für C64 und MS-DOS trotz kleiner Schlampereien ihre helle Freude haben Besser als das erste Turties-Spiel ist der Nachfolger auf jeden Fall.



Beyor Eyer Held in die Suope kommt, wird er noch einmal auf Herz und Nieren von Shredders Robotern durchleuchtet.

findet ein Stelldichein mit einem schwerbewaffneten Oberbösewicht statt. Habt Ihr auch ihn zerlegt, explodiert er lustigerweise, und Ihr dürft die nächste Prügelsession einberufen. Um bei Kräften zu blei-

ben, findet Euer Held diverse Pizzapackungen, die ein K.O.geschlagener Fiesling ab und zu vergißt, mit in die ewigen Jagdgründe zu nehmen. Leider könnt Ihr auf dem C64 nicht im Duett losprügeln. kn

Genre: Action Hersteller: Konami Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark **AMIGA**

MS-DOS n Vorbereitung

ATARI ST Vorbereitung

in Vorbereitung

Grafik 67 % Sound 62 %

Schwierigkeit: mittel



Ihr werdet von zwei Fieslingen gewürgt und April schaut untätig zu peinlich und unfair (C64)



Am Ende des zweiten Levels wartet einer von Shredders Oberdummköpfen mit einer Laserkanone auf Euch



UM IHNEN DIE BESTE ACTION NAHE ZU BRINGEN, HABEN

WIR LUFT, LAND UND MEER IN BEWEGUNG VERSETZT

...und alles zusammen in eine Schachtel gepackt.

Drei der rasantesten, stürmischsten und gefährlichsten Simulationsspiele in einer Packung.

Wenn Sie Beaitzer eines Amiga sind, finden Sie FIA-18 Interceptor¹⁸ in Ihrer "Air, Land and Sea" Kollekton, Flegen Sie sieben Kampfeinsitze an Bord eines F-16 oder F-18, bringen Sie sich vor Cruise-Missilles in Sicherheit, retten Sie abgeschossene Kameraden, retten Sie den Präsidenten! und fliegen Sie unter der Golden Gate Reitke diurch - sie Istalt die Leben eines modernen Pfloten.

Dem PC-Besitzer bietet Stormovik:Soviet Attack Fighter SU-25TM die Chance, Kampfeinsätze aus sowjetischer Sicht zu fliegen. Ganzrichtig, Genossen, Sie sehen Ihre Maschine aus 13 Perspektiven und greifen die realistischen 3D-Bauten, Panzerfahrzeuge und Flugzeuge an Für beide Systeme wird das "Greetets Specacie in Rading" bin das großurtigste Autorennen umgesetzt: Indianapolis 500°: The Simulation ¹¹¹. Wer sich nicht gleich selber als Konstrukteur versuchen möche, hat die Auswahl unser der Boldien, um gegen 32 verschiedene Rindlen amzutreten. Anschließend können Sie Ihre Fehler und Triumphe aus 6 verschiedenen Perspektiven noch einmal vor sich ablaufen lassen für der Ball. dieß bei beim erstenmel die Ausen zusekonfflen haben.

Abgrundet wird die Kollektion durch 688 Attack Sub ¹⁰. Freben Sie fassinierende Griffik und digitalisters Bilder ab Berfehlichber zuf dem 688 oder dem zowjetischen Alfa. Planen Sie Ihre Strategie und Taktik in zehn verschiedenen Szenanos mit ungeahnen Möglichkeiten, in den heißesten Gewässen des Phaenen. Dieses Spiel ist nichts für Sie, wenn Sie klaustrophobisch veranlagt sind oder den Anblick heranellender Torpodos nicht vertragen.

*Die PC-Version weist Stormovik: Soviet Attack Fighter™ anstelle von F/A-18 Interceptor™ auf. EL CTR NIC ARTS

Verkaufragenten: United Software GmbH. Haupstrasse 70, 4835 Reicherg Teb 05244 4880 Profisch Einfelt, Heinrich – Hammer Strass 33, 4580 Onsderuck Teb 0541 122655 Leuromotic GmbH, Hobert Both Strasse, 4, 4700 Beteen; 16, 2028 4590 News Software GmbH, Birkhestrasse 42, 4000 Dissipation 1, Teb 0211 87530 Kingork GmbH, Grosser Wer 27, 5100 schart, Tet 0241 15760.



ca. 50 000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere informative Preisliste. Mit 1.40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabeit

Selt über 6 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehous *

* laut ASM-Umfrage nach dem belleblesten Softwarehaus mit dem bestan Service

Wir führen auch Spiele für ATARI ST, C 64 & NES. Mehr Informationen dazu geben wir Ihnen am Telefonl

MS-DOS

Deathbringer

Megairavelli Mike Difkas

Bathe tale ** . Black Gold ** Castles of Dr Brain

heimdall "." Lemmings Data Disk Lord of the Rings 2 "/"

> gries ers of Rohan "

PV Sports Baseball *

* Auredonate

Wizardry 7* WWF Wrestling*

Manchester united Europe Manatosveller 2

AMIGA AMIG Browd BASC Code Ingolo 3 " Face Of Ingol	64 90 64 90 64 90 64 90 74 90 64 90 64 90 69 90 79,90 54 90 54 90
Simpsons ** Stargenberger Hotel Manager ** Staspicious Cargo WWF Wrostling */**	

F1 GRAND PRIX **

Die starke Formel 1 -Simulation von Microprose

Amiga .							.84.90
Atari ST							.84 90

94.90 79.90 96.90

84.90 84.90

. 84.90 . 84.90

> 79.90 84.90 89.90

STARTTREK 6

Raumschiff Enterprise auf neuer Fahrt.

MS-DOS84.90

Gameboy Blades of Steel ** Choputer II ** Days of Thunder ** Snoopy */*	69 00 74 90 69 00 69 00
Game Gear use Montana Football Ninja Gaiden Sonic	64 90 64 90 69 90
Lynx Awesome Golf ** Stun Author ** Warbirds **	66 00 66 00 . 59 00
Megadrive Immortal Quasishot **	124.90 109.90

EYE OF THE BEHOLDER 2

Das neueste Rollenspiel aus der AD&D-Schmiede.

MS-0	200							70	00

Shedow of the Beast **	129 00	2000/01/2009	······
Atan Lynx			199 00
Game Boy (Gerăt plus			159.00
Game Gear (Gerät plus			299 00
Megadrive (Gerät plus	1 Spiel).		399 00
5000 KÖLN 41 VER	SAND	kieinGEDRUCKTES	VERSANDXOSTEN

Köln 41 Laden Gottesweg 157, Tel 0221/425556 Köln 1 Laden

Köln 1 Laden Mathassis 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26 Bonn 1 Laden Mürserstr 18, Tel. 02 28 / 65 97 26 Düsseldorf 1 Laden Pompellidart Siz 47, Tel. 02 11 / 36 44 45 Frankfurt 1 Laden Fahnasse 57, Tel. 08 21 70 07 20 17 0

kleinGEDRUCKTES	VERSANDXOSTEN Bestruccines Its/con					
 Vorankündigung 	54 80 (34 8 CM 53 140 CM 6 CM					
" deutsche Anleitung	SO TAD COM ROSSINGS bis Vantage max 4 Clis Authori every 25 Clis					
Sicherheitsverpackung mill Wunsch (2 50 DM Aufgreis)	JPS naisset 4 /5					

02 21 - 430 10 47 Fax: 02 21 - 44 71 61

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Auch über BTX: *JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse

Fang den Stein



Auf Wunsch kann ohne Blutvergießen gekämpft werden (Amiga)

Moonstone

lel Blabla verschwenden I die Mindscape-Regeldichter, um Sinn und Zweck ihres actionlastigen Adventures "Moonstone" zu erklären: Als unerschrockener Ritter durchstreift (hr eine keltisch angehauchte Fantasy-Welt, um einen der sagenhaften Mondsteine einzusacken. Danach müßt Ihr vergreiste Druiden zur rechten Zeit am rechten Ort präsentieren. Kurz: Wer einen Mondstein vorzeigt, wird von den Göttern reich belohnt.

Ihr (und bis zu drei Mitspieler) bewegt Euren Rittersmann per Joystick über die Landkar-

te, auf der Wälder, Steinkreise und andere Orte eingezeichnet sind. An ledem Zielpunkt wartet Gemetzel auf Euch: Mittels acht verschiedener Joystickbewegungen wird ausgewichen, zugeschlagen oder mit Messern geworfen. Eure (Ausdauer, Stärke und Widerstandsfähigkeit) spielen dabei eine wichtige Rolle und verändern sich durch den Besitz von bestimmten Gegenständen. Neben Monstern und Rittern gibt's auch Heiler, Händler, Glückspieler und eine Menge herrenloser Artifakte, P.S., 1 MByte Speicher ist gefordert.

Mehr als ein (sehr gnädiges) "Geht So" springt für Mindszepes unausgegorenes Action/Adventure-Gemisch nicht raus Für Freunde derber Bildschirmgewalt der fortgeschrittenen Sorte bieten die Kampfszenen sicherliche für

kurze Zeit Spielspaß
und Motivation. Hat man sich jedoch sattgesehen, beginnt die
Suche nach dem tieferen Sinn.

Den gibt's aber feider genausowenig wie Abwechslung, Rätsel oder Kommunikation mit anderen Wesen Moonstone ist inhaftlich dünn und hält auch elsenharte Fantasy-Freaks nicht am Bildschirm. Ein aufgeblases Einfachst-Prügelspiel, dem ge-

nau so schnell die Luft ausgeht, wie der Spieler durchs Diskettenwechseln die Geduld verliert

Hillight ...

Genre: Action Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS in Vorbereitung AMICA 8 %
Grafik: 54% Sound: 38%
Schwierigkeit: miltel
C 64

ATARIST C 64
in Vorbereitung nicht geplant

20 TPVS7

Friedhof der Kuscheltiere



Dringend emptoblen: Dauerteuer am Joystick (Amiga)

Fuzzbali

ine gesunde Mischung aus Geschicklichkeits- und Plattformspiel beschert uns System 3 mit dem Kuschelreigen "Fuzzball". Ein junger Zauberer verwandelt sich durch ein kleines Mißgeschick in einen niedlichen Fluffie und darf jetzt 50 Räume durchbünfen, um seine ursprüngliche Gestalt wiederzuerlangen. Bis es soweit ist. warten jedoch jede Menge aggressiver "Anti-Fluffies", die sich bei Beschuß zusammenkullern, ist dies geschehen, mußt Ihr sie alsbald von der Plattform schubsen. Gelingt nicht innerhalb eines Zeitlimits.

mutieren sie in anders gefärbte, noch agressivere Kuscheltiere. Zudem tummeln sich weitere, oftmals nicht zerstörbare Gegner auf dem Bildschirm Sogar die Bodenbeschaffenheit der Plattformen ändert sich (u.a. glattes Eis).

Eure Hauptaufgabe ist, diverse Früchte. Kristalle und Hundekuchen einzusacken. Ein Raum ist dann geschafft, wenn Ihr alte Gegenstände aufgesammelt habt. Da Eure Zeit begrenzt ist, greifen nach Ablauf der Musik Unmengen Insektenflieger an, die ein Uberleben fast unmöglich machen.

Kampf um Prozente



Fin Schild schutzt Euch bei Berührungen mit den Aliens (Amiga)

Volfied

ie Umsetzung des "Volfied"-Automaten, der wiederum auf "Qix"-basiert, darf letzt ieder Computer-Freak im Diskettenschacht seines Spieleknechts verschwinden lassen. Die Grundidee wurde heibehalten: Das Spielfeld, auf dem sich allerlei Aliens tummeln, muß durch Bewegung Eures "Scanner-Schiffes" ständig verkleinert werden. Das klappt wie folgt: Ihr zeichnet eine Fläche aus, die anschlie-Bend eingefärbt wird. Dabei solltet Ihr den Vorgang vollenden, bevor ein verwirder Unhold die Linie berührt, Schafft Ihr's nicht,

kommt eine elektrische Ladung herangepfiffen und brutzelt Euch ein Leben weg; mit etwas Gluck erreicht man die sichere Grundlinie, bevor einen der Stromstoß elektrifiziert Schmettert thr frontal gegen ernen Angreifer, ist's jedoch um Euch geschehen. Habt Ihr mehr als eine bestimmte Prozentzabl ausgezeichnet, explodiert der Motz und Ihr nehmt die nachste Spielstufe in Angriff. Schneidet Ihr diverse Extrafelder mit aus, dürft Ihr Euch auf Punkte. Speed-Up's oder Kanönchen. mit den Ihr fiese Aliens wegputzen könnt, freuen.

Fuzzball entpuppt sich als ein solides Geschicklichke isspiel, das zwar wenig Neues bietet, aber durch lustige Musik und nette Grafik ordentlich aufgegeppt wurde Die Fuzzies sehen niedlich aus und die Bonusräume

sind schön versteckt Träge Steuerung und penible Kollisionsabfrage lassen Fuzzball allerdings vom Oberklasse-

spiel ins gehobene Mittelfeld absacken In einigen Räume geht einem das Früchtesammeto beim zehnten Versuch gehöng auf die Nerven - ein Paßwortsvstem hätte nicht geschadet Trotzdem landet das nette Fuzzball immer wieim Disketten-

schacht, hat aber dank obiger Mångel das Zweier-Gesicht nicht verdient

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: System 3, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

MS-DOS nicht geplant

ATARI ST in Vorbereitung

AMIGA 64% Grafik: 59% Sound 62% Schwierigkeit schwer

C 64

Volfied ist ein solides Spielchen zur Entspannung, ohne durch irgendeine Art von Neuerung autzufallen Die Spielidee ist zwar all und gut, wirkt aber heutzutage et-

was abgegriffen und verstaubt Neue, revolutionäre Ideen sind getragi -ständige

zu Genüge. Einzig die nellen Extras lockern das Ganze etwas

auf Uberdas Alterder Spielidee täuschen sie aber nicht hinweg Grafik und Sound bewegen sich auf mittelmäßigem Niveau für den Spielspaß trifft Gleiches zu. Der absolute Qix-Fan wird Volfied jedoch lieben. denn eine gewisse Motivation kann dem

Aufgüsse von Klassikern gibt es Programm (dank guter und fesseinder Spielideel nicht abgesprochen werden

Vorbereitung

ATARI ST in Vorbereitung

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Empire, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark AMIGA Schwierlakeit: mitte

> C 64 Schwierigkeit: mitte

Faule Söldner



Auch die Truppen werden durch Icons ausgestattet und bewattnet

Realms

it 39 Jahren gehört Steve Turner bereits zu den Altstars der englischen Softwareszene. Obwohł das Entwicklungsteam Graftgold, das er Ende der 80er Jahre mit Andraw "Uridium" Braybrook gründete, hauptsächlich durch Konvertierungen und Neuauflagen ("Super Off Road", "Rainbow Islands" und "Paradroid 90") von sich reden machte, ist Steve selbst einer der wenigen Allrounder der Branche, Für seine Spiele ertüftelt er komplizierte Grafiksysteme und -routinen und inno-Handlungskonzepte. vativa Gut ein Dutzend Programme hat er seit 1982 erdacht und im Alleingang realisiert

Für sein neuestes Spiel holte sich Turner technische Unterstützung von der Kompleiten Graftgold-Mannschaft. Die Weltensimulation "Reatins" entlührt Euch auf einen gleichnamigen Kontlinent, um den die Völker der Zwerge, Ores, Elfen, Amazonen, Wikinger und Barbaren im erbitterlen Wetstreit lieuen.

Als Herrscher über einen der sechs Stämme betreut ihr Eure Städte und Armeen ausschließlich über Maus und Icons: Dank des "Festungsbildschirms" könnt Ihr das Land. alle Truppen, die Handelswege und den Inhalt Eurer Schatzkammern überprüfen. Befindet Ihr Euch "in der Festung" wird die Zeit angehalten, so daß Ihr Euch in Ruhe informieren könnt oder (als einzige Aktion) die Steuern erhöht bzw. senkt Von der Festung begebt Ihr Euch auf das eigentliche Spielfeld, das in seiner Darstellungsweise an "Populous" erinnert. Hier bewegt und vereint Ihr Armeen per Mausklick. schickt sie in den Kampf oder zur Belagerung einer feindlichen Stadt. Über eine magi-



Da ich von einem Steve-Turner-Spiel grundsätzlich Großes erwarte, war ich von Realms enttäuscht Hunter übersichtlicher Grafik, funktionellen Icon-Leisten und nutzlichen Status-Anzeigen macht sich schon nach wenigen Spiel-

minuten Chaos und Hektik breit. Das liegt hauptsächlich daran, daß man die Wirkung einzelnez Aktionen nicht solod überblickt Ein Trupp setzt sich z B. nach einer Anweisung nur schwerfällig in Bewegung; ob er Ziel und Zweck seines Auftrags durchschaut hat, bleibt ob des zögernden und Justigsen Abmarsches unsicher. Der ängstliche Spieler verbringt viel Zeit, seine Mannen zu überwachen und (sicher ist sicher) neu zu "briefen" Währenddessen fällt Stadt um Stadt, die Wikinger landen und die Bevölkerung revoltiert. Herbergerufener Nachschub verschwindet und wird nach langem Suchen friedlich in der Wildins campierend aufgefunden. Verdammt, mal wieder falsch geklickt! Auch die Tatsache, daß es keine Provinzen, sondern nur we-

tes Land gibt, stört die Ubersichtlichkeit und verhindert geschicktes Taktieren. So marschiert eine eigene Armee ohne mit der Wimper zu zucken an einer schwerheweffneten Horde von Invasoren vorbe: - dank der Faulheit meiner Mannen filmmert schon bald ein "Die Stadt BlaBla ist komplett zerstört" über den Bildschirm. Realms erfordert Übung und Konzentration: wer beides besitzt. Strategie schätzt und Icons liebt, kommt bei diesem technisch und grafisch gut gemachten Spiel trotzdem auf seine Kosten

MS-DOS AMIGA 69%
In Vorbereitung Grait: Schwiersjeit: Schw

sche Knstallkugel laufen währenddessen Meldungen aus dem ganzen Reich ein. Schreit soz. B. die hungernde Bevölkerung einer Stadt um Hilfe, begebl fre Euch sebels an den Ort des Geschehens bzw. "zoomt" Euch in die betreffende Ort schaft. Dort warten (je nach Gröbe und Reicht um der Stadt) weltere Optionen auf Euch: Ihr bewähren, Mauern bauen, Getreide kaufen, die sanitären Einrichtungen soonsern oder Einrichtungen soonsern oder

(im Falle einer Belagerung) Tri-

but an den Feind entrichten. Kommt's zu einer Schlacht. wird ebenfalls "gezoomt". Die Armeebestandteile (schwere oder leichte Kavallerie und Infanterie in verschiedener Bewaffnung) marschieren an gegenüberliegenden Seiten des Bildschirms auf und werden mit einem Trompetenstoß in die Schlacht geschickt. Um lede einzelne Einheit müßt Ihr Euch dann in Echtzeit kümmern über vier Icons. Fällt die Moral, kann's jedoch vorkommen, daß die eigene Armee selbständig den taktischen Rückzug antritt.

Bei Realms dürft Ihr Spielstände speichern (und natürlich wieder laden), sowie zwischen verschedenen Szenarios wählen: Anfänger sollten gegen maximal zwei verschiedene Völker antreten, während absolute Profis z.B. von "Realms of the Wast" gefordert werden Dort gibt es alle sechs Rassen und schwerbewäffnete (hussonsarmene beseggeln in Kampfschiffen die Meere.





Grafisch erinnert's an Populous, spielerisch ist's leider nicht ganz so gottlich (Amiga)

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten *.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen.

kaufen. Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

DÜRFEN'S 2 MB MEHR SEIN?

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten. rufen Sie uns an: Telefon: 0211/491



Speichererweiterung für Amiga 500: Auf 2,5 MB, abschaltbar, 0-Wait-State, 3 Jahre Garantie, neue SMD-Technik (Nie mehr Wackelkontakte), Super Slim-Line-Design:

222_{DM}

Info Telefon:0211/494862

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhogener Str. 23, Tel.* Cx4-Berlin/S892067
O-1303 Schwedt/Oder, Kurnerower Str. 1, Telefon auf Anfrage
W-2000 Hamburg 76, Beerhowern Str. 1, Telefon auf Anfrage
W-3000 Hamburg 76, Beerhowern Str. 1, Telefon auf Anfrage
W-3000 Hamburg 76, Beerhowern Str. 104,
W-3100 Celle, Mircheie Id., Telefon auf Anfrage
W-3200 Hildesheim, Kardinal-Bertram: Str. 32, Tel. 05121/35686
W-3300 Braunschweig, Holwedert: 10, Tel. 0531/506231
W-3300 Braunschweig, Holwedert: 10, Tel. 0531/506231
W-3000 Braunschweig, Holwedert: 10, Tel. 0531/506231
W-4000 Dissident 30, Gresserouts. T., Tel. 0211/4/910187
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel. 02161/601556
W-4100 Duisburg 1, Ulindustr 2-4, Tel. 0203/21084
W-4250 Bottop 1, Essenerits: 1, Celle 20201/21973
W-4300 Essen1, McMesStr. 36, Tel. 02031/2107629
W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8

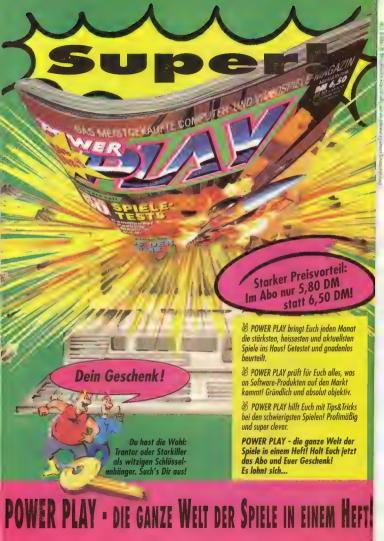
W-5000 Köln 1, Von Werth-Str 20-22, Tel: 0221/121806 W-5400 Koblenz: Markenbildchen Weg 24, Tel: 0261/31848

W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel: 0651/40532

W-5600 Wuppertal Friedrich-Engels-Allee296, Tel 0202/81118 W-5787 Olsberg Bahnhofstr 19.Tel .02962/6753 W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz 2. Tel. 02351/21900 W-6000 Frankfurt a.M. Wielandstr 25.Tel .069/590180 W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel. 06131/237665 W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771 W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142 W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3, Tel. 0621/101203 Q-7050 Leipzig, Dreilindenstr 17, Tel · Leipzig/4787781 W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr. 5, Tel 0721/853360 O-7560 Guben, Alt Sprucke 32, Tel. Guben / 53552 W-8000 München, Ringseisstr. 8, Tel 089/531764 W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh Possenhofen, Tel. 08157/4088 W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr 37, Tel. 0911/467744 W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17,Tel. 0821/581993 W-8960 Kempten, Kronenstr 31, Telefon ouf Anfrage CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str. 21, Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale: Essener Str. 4, W-4250 Bottrop 1, Tel.: 02041/20424

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (Mit Zustimmung der Erziehungberechtigten) Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!





chhectellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Stück

treatmachine arenary functionale a a trace a rate
ich bestelle-
1/91 Mankey Island im Test, die besten Spiele des Jahres.
Super Famicom von Nintendo, Die unendliche Geschichte 2. Stack
D (A) U . 20 W C C Hotels I - Hose

2/91 Mrg 29, Wrethers, St Drive and PC-Engine, Ovnamit Dake and Aero Blosters 3/91 Varschou 91 Game 8av Fieber Space Don't 4

4/91 Actionmodelle im Text High State Fieber Zum Loten worlichet 6/91 8irch of Pray Eratek Spiele Boby Boomer Might&Moure 3

7/91 Jubel, Trubel, Spiele Spoll, Chuck Yeager 2, Honor lant no 8/91 Stors&Stripes Software, Witzkid,

Fluorer om Hartetest 9/91 Indiana Janes 4 32 Serten Pawer Typs Mega La-Mania die sensible Software

10/91 Software des Gravens, Bottle Isle der Strategreknuller Papulaus 2

11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy

pebalte Smelenower. Hemesis 2 für alle Gameboy-Fans Stuck 12/91 Strike Commander 60 Spiele im Test. die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich Stuck

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

ich hesteller 2/90 (Die 180 besten Spiele 1990)

Street 1/91 (ligi&links) . 2/91 (PC Spiele + Diskette 14.80 DM) Stück . 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991) Stick

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM ich hestelle Sommelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9 99 DM

(Die Versandkasten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert)

Gesamtrechnungsbetrag

aem millegesach zu willmeit, installierte es auf meiner Festplatte und lud es dann erwartungsvoll ein.

Ich war echt hingerissen von Grafik und Spielablauf. Nach dem "Überfliegen" der Anleitung und dem Ausnon, beir bediscion ion io treiber zu unterstützen. Folglich befinden sich die Tasten, die auf der Schablone so nett gekennzeichnet sind, auf einem deutschen Keyboard ganz woanders Um trotzdem in den

Fluggenuß zu kommen, ohne ... und führe uns nicht

in Versuchung (Andreas Krein, Wiesbaden)



Mark bei "Andere Welten" Richard Meyer, Rappstr. 15, 2000 Hamburg 13. Katalog gibt's für 2,50 Mark in Briefmarken. Michael Chnard, Lud

Thema Umsetzungen

Mir fällt auf, daß dieses Kapitel in den letzen Monaten straflich unberücksichtigt blieb! Ich persönlich halte den Kurzbericht über die Umsetzung eines Spiels (als Kaufhilfe) mindestens für ebenso wichtig wie den Test Ersterscheinung! kann schließlich zwischen den einzelnen Versionen Riesenunterschiede geben (da-

sind nicht die systemabgigen Unterschiede gent; es ist klar, daß ein C64 t weniger leisten kann als a ein 386er AT. Die Gedeß man sich eine DM lampig programmlerte setzung "einfängt", ist nt groß. Bitte bedenkt h, daß die große Mehrzahl er Leser nicht die Mogkeit hat, beim Händler bezuspielen.

Dieter Steltz, Stulensee

a legst Du einen Finger auf offene Wunde Wir nehuns Deine Kritik zu Herund werden uns, dank ver-Redaktionsmannkter aft, in Zukunft wieder auspiger um die Umsetzungsen kümmern können. In letzten Monaten sorgten

er akuter Zeitmangel und sonelle Unterbesetzung dafür, daß wir die Umsetzungen etwas vernachlässigten -

Turbokarten

In Heft 9/91 stellte Alex Reuter die Frage, wie sich sogenannte "Turbokarten" im Rechner auf Computerspiele auswirken. Die meisten erschwinglichen Beschleunigerkarten sowohl für den Atari ST, als auch für den Amiga basleren auf dem Prinzip, den vorhandenen 68000-Prozessor gegen elnen mit 16 MHz getakteten großen Bruder auszutauschen. Gleichzeitig sind die meisten dieser bereits ab ca.



60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY Abonnement-Service Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

60 Pf Briefmarke drauf und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY Leser-Service Markt&Technik Verlag AG CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEF

anhänger. Such's Dir aus!

Wenn ich bitten darf

Zum Thema Infocom/Legend-Schwerpunkt; Ja, ich will lihn, und Ich glaube, das geht sehr vielen Lesern so. Also: Wenn Ihr nicht in den nächsten Ausgaben einen solchen Schwerpunkt bringt, wird Euch ein nichtlineare katsatrophaler Struktururlauterung bitte im neuesten Buch von Douglas Adams nachtesen). Das Bob-Bates Interview war sehr gut, aber zu wenig über dieses Thema;

Kritikpunkt Nr. 2: Die Fotos müssen wieder Icckerer und abwechslungsreicher werden. Das waren noch Zeiten, als Heini sich die Sega-Pistole an die Schläfe hielt, Borts sich gar erhängte und eine Diskette auf dem Daumen balanciertel Etwas mehr Sponranität, wenn ich bitten darf!

Kritikpunkt Nr. 3: Warum wird bei der Bestenlist aller Computersysteme Jede Unstellen unter Bestenlist auf der Bestenlist auf gelühr? Besonders dann, wenn diese die gleiche Bewertung haben, ist es mir unverständich. Das führt dann zu Ungereimthelten wie: Warum steht Monkey Island (Amiga) im Gegensatz zum Vormonat vor der MS-DOS-Version?

Helmul Gasekow, M



Wie viele andere bin ich ein riestiger Gunship-Fan. Als ich erfahren habe, daß Gunship 2000 rausgekommen lat, hebe ich es sofort bestellt. Ein paar Tage später kam es endlich an: Ich schob es sofort ins Diskettenlaufwerk, ohne auch nur einem Gedoniken installiere es auf meiner Festplatte und Lud es dann erwartungsvoll ein.

ich war echt hingerissen von Grafik und Spielablauf. Nach dem "Überfliegen" der Anleitung und dem Aus-



schneiden der Tastaturbelegung wollte ich nun zu meiner ersten Trainingsmission starten. Bis dahin verlief ja auch alles noch ganz normal, aber dann, auf dem Startnlatz (haltet mich jetzt nicht für bescheuert oder doof!) kam ich einfach nicht hoch, die gleichsinnige Steuerung funktionierte nicht, auch nicht nach mehreren Versuchen (ich hab es u.a. auch bei meinem Freund ausproblert, aber hoch ging es nicht. Liegt das vielleicht an der Tastatur (ich habe eine deutsche) oder ist vielleicht die Software fehlerhaft?

Michael Galtmannn, Lengerich

Das Problem, das Du hier schulderts, ist relativ smipel zu beheben. Leider weigern sich die Microprose-Spiele beharrlich, den deutschen Tastaturteiber zu unterstützen. Policihoh befinden sich die Tasten, die auf der Schablone so enett gekennzeichnet sind, auf einem deutschen Keyboard genz woanders. Um trotzdem in den Pluogenitä zu kommen, ohne

die Tastatur umzukrempeln. I reicht es, wenn Du mit folgender Tastenkombination Deine Tastatur auf das amerikanische Lavout umschaltest: <Ctrl>+ <Ait>+ <F1> (alle Tasten gleichzeitig drücken) Und voilà, alle Tasten, die auf der beigelegten Schablone angegeben sind, funktionieren auch das Abheben dürfte jetzt kein Problem mehr sein. Um wieder auf die deutsche Tastatur umzuschalten, mußt Du folgende Kombination drücken: < Ctrl > + < Alt > + < F2 > . mh

Helmhoffnung

Wie konnt Ihr den armen Heixo Schiefer nur so achokken und ihm erzählen, aus seinem Darth-Väder-Helm würde wohl nichts. Den gibt's nämlich für schlappe 135,90 Mark bei "Andere Weiten", Richard Meyer, Rappstr. 15, 2000 Hambung 13. Katalog gibt's für 2,50 Mark in Briefmarken. Mende Cinard, übernehme

Thema Umsetzungen

Mir fällt auf, daß dieses Kapitel in den letzen Monaten sträflich unberücksichtigt blieb! Ich persönlich halte den Kurzbericht über die Umsetzung eines Spiels (als Kaufhälte) mindestens für ebenso wichtig wie den Ersterscheinung! Es kann schließlich zwischen den einzelnen Versionen Riesenunterschiede geben (desenunterschiede geben (desenunterschiede)))

mit sind nicht die systemabhängigen Unterschiede gemelnt; es ist klar, daß ein C 64 weit weniger leister kann als etwe ein 366er Art. Die Getahr, daß man sich eine schlampig programmlerte Umsetzung "einfängt", ist recht groß. Bitte bedenkt auch, daß die große Mehrzahl Eurer Leser nicht die Möglichkelt hat, beim Händler probezuspielen.

Dieter Steltz, Stutens

Da legst Du einen Finger auf eine offene Wunde. Wir nehmen um Deline Kriftik zu Herzen und werden ums, dank verstarkter Redaktionsmannschaft, in Zukurdt wieder ausseiten kummern können. In den letzten Monaten sorgten leider aktuer Zeitmangel und personelle Unterbestzung datīr, daß wir dei Umsetzungen eiwas vernachlässigten — Sorryl

Turbokarten

In Heft 9/91 stellte Alex Reuter die Frage, wie sich sogenannte "Turbokartien" im eine Augustie in die Augus





300 Mark (Hypercache Turbo +; für Atari ST) erhältlichen Karten mit 16-32 KByte gro-Sem Cachespelcher bestückt. Dieser sogenannte "Cachespeicher", das sind Ram-Bausteine mit sehr schnellem Zugriff, bewirkt in Verbindung mit dem höheren Prozessortakt eine effektive Geschwindigkeitssteigerung von etwa 80%. Da diese Art der Hardwarebeschleunigung zumindest im ST-Bereich, nicht zuletzt dank des günstigen Preises, eine immer weitere Verbreitung findet, Johnt eine Betrachtung wie sich die gestlegene Systemperformance auch auf Spiele auswirkt. Die meisten Beschleunigerkarten arbeiten nach dem Einschalten des Rechners mit dem alten Svstemtakt (7 bzw. 8 MHz) und ohne Cache, Dadurch ist eine 100%ige Kompatibilität gewährleistet und beim Spielen bleibt alles beim Alten. Die hohe Taktfrequenz und der Cachespeicher sind nachträglich entweder per Software oder durch einen Schalter (Hardware) zuschaltbar. Von Karten, die sich nicht umschalten lassen, würde ich aus eben erwähnten Kompatibilitätsgrunden abraten, Mit 16 MHz spielen sich Adventures wie "Larry 1-2-3" oder "Monkey Island" extrem rasant, echtes AT-Feeling kommt auf, und als kleines Bonbon scrollt der Atari ST nun endlich ruckelfrei. Zudem Ist gerade bei "Mondaß im schnellen Systemtakt bereits das Anfangsbild (Atari ST) animiert ist. Im Gegensatz zum 8-MHz-Takt ziehen nun Wolkenbander über den nächtlichen Bildschirmhimmel. Offensichtlich steht nun Rechnerzeit zur Verfügung. um zwar programmierte, zuvor aber nicht genutzte Animation darzustellen, was den Spielwert klar steigert. Bei "Populous" sieht das Ganze nun iedoch etwas anders aus. Das Spiel läuft so schnell, daß es schlichtweg unspielbar wird. Hier hilft nur Umschalten auf die alte Taktfrequenz. "Their finest hour" ändert zumindest seinen Charakter. Statt in langsamen Propellerflugzeugen sitzt man jetzt halt in flotten Düsenjagern mit Weltkrieg-II-Outfit. Wem's gefällt, warum nicht. Bei "Pirates" stellt man lustigerweise praktisch keinerlei Veränderungen fest. lediglich die Schwertkampfszenen werden etwas schneller. Für reine Ballersniele gilt allgemein: Wem diese Spiele schon immer zu leicht waren. wird nun seine wahre Freude daran haben. Für die restlichen 99,9% affer Spieler wird jedoch bereits der erste Level zur unuberwindlichen Hurde. Da der größte Tell dieser Spieleart jeoch ohnehin autobootend ist, wird der 16-MHz-Takt in der Regel nicht

aktivlert. Ich hoffe, zumindest einen Teil der auftretenden Schwierigkeiten, bzw. Verbesserungen aufgezeigt zu haben.

Fred Groß, Eppelheim

Dem wäre eigentlich nur noch hinzuzufügen, daß sich ieder Käufer solch einer Turbo-Karte erst vergewissern sollte, ob diese auch in seinem Amiga läuft. Eine Beschleunigung



PC/IBM OT RS OT KOMP, DT MYAGER PROF VOA DT MESS A BRAIN YGA EF OF BONF OT ANL HO DI AN VOA ANI DOLE EAST OF LONGBOW VGA TOOWN VOA I KNIGHTS OF KRYNN KERVER 20 VOA KERVER 20 VOA KOUPE OT VOA 2 "NE JANS OF CERBERUS" EENOLOER KOUPE OT VOA THE BENOLOER 2 VOA GOA" VOA MCAT YGA INTERALE 2 DT AN ENEARY OPERATION DESERT STORM NIGHTMANK 20 DT NIGHTMANK 20 DT SCENERY OBERT BRITAN SCENERY OBERT BRITAN SOUND GRAPHICS JPGRADE ANL STAIN WEAVERSION EST 5 KOMPL DT VGA I FUTES GA VERS OMPL DT VERS VGA HD DT AVINGUIS MAYS YOU. UNINGS DT DSK UNINGS DATA DSK UNINGS DATA DSK VGA R VGA MERY BAY HELL CLUB NERY HOUNTBUL NERY HIRESTONE NERY HYAIT DORADO NERY PINEHURS! VELLER 2 DY VOA Y DOLONY DY PER FULCHUM DY VOA O KOMP, ,7 OR DT NS NS SCENERY DT SCHOOLSE TIGH ST NSA H) WHIND SS VGA

TEST DRIVE 2 COLLECTION TEST DRIVE 3 VGA

PC/IBM PC/IBM SONDERPOSTEN SO POOL BILLARD ADV TACTICAL FIGHTER 2 BADDS TAUE 2 ARRI ER COMMAND ODENAME ICEMAN SIERRA J D S NUR I S

JANETFAL INFOCOM

DPULOUS DT

DPULOUS DT

DPULOUS DT

DPULOUS DT

DPULOUS DT

DPULOUS BT

DPULOUS BT

DPULOUS BT

DPULOUS SEENERY

DWI RICHOLOGE

COR DIE

TORNIOUR SU 25 EEDBALL I TV SPORTS FOOTBALL WATERLOO WHINGS OF FURY WISHBRINGER INFOCCI XEN DAY 1 5 25 6 3 5 7 XEN DAY 2 MEGABLASY CORK 1 3 M CD-ROM SONES IN THE FAST LANE STELLAR 7 IN KÜRZE WERDEN ERSCHEINEN-RINGS OLIEST 5

JARRY 5
SPACE CUEST 4
ULTIMA 6 & WING COME ANDER 1
WING COMMANDER IPCL MISSION 1 & 2 PC SOUNDMAN INC., BOXEN

VORBESTELLUNGEN MOGLICH SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR 239.90

Z-MIK ETITION PRO STAR BLAU

APPLE/MAC

GO SAL MILITARY SIMULATOR

LEERDISKETTEN

2/92 77

We ist our mein Steuerknüppel hin?

(Patrick Lamprecht, Weisslingen)

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner Liegnitzerstraße 13 8038 GRÖBENZELL Telefon: 08142/9011 & 8079

Telefon: 08142/8273 Telefax: 08142/54654

C64 Disketten STREETEN AT OF STREET

DANCE DT

IF POCHEÇATION

ECT STEALTH FRONTER OT

ECT PROMETHEUS KOMPL DT

BOW CC LECTION DT

BASEBALL DT

BASEBALL DT

BAN ECOMPL DT

JAN OF NEOUSA DT

CONNERPOUSA DT

CONNERPOUSA DT

COOPL OT

COOPL OT

COOPL

LOWER DY LOW ROBINY DT 59 "THE WICE, D CHAMPION SHIP DT 50% DAY CARE DT DOW OF THE BEAST CARTRIDGE 50NS DT 54 TV OT ANL CER STAR COMPILATION EDBALL 2 OT IT OF ADVENTURE KOMPL DT *

SUPPER ASK DY
SUPPER ASK
SWAP DY
SWAP DY
SWAP DY
SWEET DE COMMENT OF THE COMENT OF THE COMMENT OF THE COMMENT OF THE COMMENT OF THE COMMENT O

COUNDERPOSTER CO4 I COCOLADE IN ACTION ACL GRAND PRIX CIRCUIT AARBERA N. T ERRAIN FORMULA 1 TA. NT. ET YENCHIS COMPILATION ERROES OF THE JANCE LARIS SACA LARIS SACA LONG THE LANCE

SONDERPOSTEN C64 DISK

ATARI/AMIGA

SK SIGNED FARMAN SOME

TEMMOS DAYA

TEMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMMOS DAYA

TEMO

PITSTOP 2 SX ON DIE STARFLIGHT DIT STRATEGO STRICER 2 STRICER 2 STRICER PLEET SJUMPER O'MPIAD UN SOLADRON WORLD CHAMP SOCCER Abgabe nur solange Vorrat reicht WEBLAUS & ON THE BOAD KOUPL DT

- BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT L'EFERBAR - I ste gegen frank erten Ruckumschlag. Bitte Computerty angetten Versandkoaten. Nachnahma plus DM 7,00 Vorkasse plus DM 7,00 Ausland. Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand.

ATARI/AMIGA

PREISHITS AMIGA

Abgabe nur solange Vorral reicht

AMIGA ZUBEHÖR

AMIGA ZUBEHOR

AMIGA ZUB

MEGA DRIVE GOUNDGEAT OF YERS MEGA DRIVE GOTON REPLAY AS ATA TA SE NARE AS DY AND CASTLE OF KLUSION OF AND CASTLE OF AND CASTLE

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt. Olmar Weber Redaktionsdirektor. Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) verantwortlich für den redaktionellen Teil Chetredakteur, Marin Gaisch (mg) - verannychten für den repaktionenen ein Chefin vom Dienst, Ulrike Peters (up) - Redaktion; Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volkar Weitz (vw), Richard Eisenmenger (n), Knut Gollert (kn) - Ständige fre e Mitarbelter: Boris Schneider (bs)

Redekt angegeretenz Susan Sahraysk

So erreichen Sie die Redaktion⁻ Tel: 089/4613-289, Tolefax 089/4613-5048

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors

reasus afgliehrendungen: Manushtple weden gene von der Rodation regionom men Slamhauer für sie eine Rodation Driter Solline hei auch en andere Stelle but Veröffent übung oder gewerbichen Nutzung angebolen worden sein, so muß das angegeben werden. Mild der Benachung gibt der Verlasser die Zupfinnung zum Abdrucer in den von iter Marit & Technik Verlag AG henzungsgebenen Publikationen honorten auch Vereinbatung Für "merkangt eingestandt Manuskrige wird keine honorten sich Vereinbatung Für "merkangt eingestandt Manuskrige wird keine der Verlag der der Verlag der Verlag von der Verlag verlag der Verlag von der Verlag verlag von der Verlag von der Verlag von der Verlag verlag von der Verlag von der Verlag verlag verlag verlag verlag von der Verlag verlag

Layout: Bornd Wich (Chefleyouter), Arno Krämer Titellayout: Friedemann Porscha Bildredektion: Wello Lunre (Lig.), Sebine Leichner. Roland Müller. Tina Steiner (Folografie), Ewello Standen, Norbert Rabb (Spritzgrafie), Werner Neinstedt (Computergrafie) grafie), Ewald Standke, Norbert T(tel: Lucast im Games

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen Anzeigenfeitung. Phil pp Schiede Anzeigenverweitung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise. Es g it die Presilisie Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung Tei 089/46 13-494 Telelax 089/46 13-789

Gesamivertriebsleiter: York von Heimburg Vertriebsmarkelling Rainer Drumm (497)

Vertrieb Hendel: MZV, Moderner Zeitschniten Vertrieb GmbH & Co. KG. Breslauer Straße 5, Positach 11 23, 8057 Eching, Tel. 0.89/31 90.06 13 Erscheinungsweise monstlich (zwöit Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis Einzelheft DM 650 Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Lesersennce, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000

So können Sie die Zeltschrift abonniere

Abonnement-Service Power Play, Abonnement Service, Markt & Tochnik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str 2 8013 Haar Tel 089/4613-702 Tolefax 089/4613-774 abonnament Intand DM 69.90 frai Haus inklusive MwSt Jahresabonnement Ausland DM 84 frei Haus per Normalpost

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.8. USA) um DM 35.-, in Ländergruppe 3 (z.8. Austratien) um

Produktion: Klaus Buck (Ltg /180), Wolfgang Mayer (Slelly /887) Druck: E Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge eind urheberrechtisch geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art ob Follokope, Mikrofilm oder Erlassung in Datenverarbeitungsanlagen unr mit sicht füher Genefinnigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschnebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutrellende Informationen oder in v Adfontlichten Programmen oder Schallungen Fehler enthellen sein sollten, kommt eine Haltung nur bei grober Fahrässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht Sonderdruck-Dienat: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Belträge sind in Form von

Aniragen an Reinhard Jarczok, Tel 089/4613-185, Telelax 089/4613-774

1992 Markt & Technik Verlag Akbengesellschaft

Vorstand Otmar Weber (Vors.), Bernd Baizer Dr. Ramer Doll Luiz Glandt

Verlagsleitung, Wolfram Höfler Operation Manager: Michael Kooppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages Marki & Technik Verlag Akt.engesellschaft Hans-P.nsel-Sir 2. 8013 Haar bei München, Telefon 089/4813-0, Telek 522052 Telefax 089/4813-100

Mittellung gem. Bayerischem Pressegesetz Aktionaria, die mehr als 25% des Kapitals halten. Otmar Weber Ingenieur, München Cari-Franz von Quadr, Botrebswirt, München, Aufsichtsrat, Garl-Franz von Ouadr, Botrebswirt, München, Aufsichtsrat, Garl-Franz von Ouadr (Vorsitzender), Dr. Flobert Dissmann (stellt), Worsitzender), Dr. Flobert Dissmann (stellt), Worsitzender), Dr. Flobert Schmitt

der Verbreitung von Werbeträgern a.V. (*VW). Bed Godesberg ISSN 99379794



des Prozessors ist nämlich auch davon abhângig, ob die RAM's diese höhere Geschwindigkeit vertragen, was bei älteren Modellen nicht unbedingt der Fall sein muß

Lebenslänglich

Wir fordern Kündigungsschutz auf Lebenszeit für Michael Hengst! Ohne ihn wurde sich Eure Zeitschrift überhaupt nicht verkaufen, denn wir beobachten in den letzten Monaten immer öfter, wie er von Redaktionsmitgliedern und Leserbriefautoren (man schlage in der POWER PLAY 8/91 auf Seite 48 nach) fertiggemacht wird. Ohne ihn hätte man ja keinen, den man fertigmachen könnte, folglich sänken die Verkaufszahlen.

Malte Hansen Freck Kruse Bohmstedt

Literaturpreis

Schon seit einlaer Zeit testet Ihr CDs, Bücher und Videos. Anfängliche Bedenken bezüglich Eurer Kompetenz sind bei mir schnell verflogen, thr macht das wirklich gut. Aber was testet Ihr denn? Bei den Büchern ist es besonders kraß. Nur Fantasy-Schmarrn und Krimis, mlt Science-fiction durchsetzt. Also wirklich! Es gibt wirklich viele andere Genres von Büchern außer diesen. Warum verschmaht Ihr sie? Zwei der von Euch in "Who's who" befragten Programmierer gaben als Lieblingsautor z. B. den Nobelpreisträger Gabriel Garcia Marquez an, Das bleibt natürlich die Ausnahme: die Mehrheit der Befragten tieß sich lieber mit Stephen King verbloden. Auch bei Malern/ Grafikern verhält es sich so: Wer hier nicht Boris Valleio (anstelle z.B. Marc Chagall) nennt, wird zum Kurlosum. Auch bringt Ihr meiner Meinung nach viel zu viel Comic-News. Sieht denn so Euer Ideal-Gamer aus? Hockt den ganzen Tag vorm Computer, hat keine Ahnung von ir-gendetwas anderem, liest nur Comics oder wenn schon ein Buch, dann eines, das auf billigen Schockereffekten aufbaut, wie z. B. die von Konsalik oder King? Neln, ich fuhle mich nicht dazugehörig, es gibt doch auch andere Leute außer mir, die den Computer neben anderen Sachen in ihrem Leben haben. Michael Hospie, Landau

Wir versuchen, bei unseren Buchbesprechungen auf dem Teppich zu bleiben: Auch sehen wir uns nicht unbedingt als Alternative zur Literaturbeilage in der Frankfurter Allgemeinen Zeitung. Sicher besitzt sogar in unserer Redaktion der eine oder andere das intellektuelle Potential, um z.B die tieferen Seelenzustände in Martin Walsers neuestem Werk auszuloten. Nach einer spontanen Umfrage im Kollegenkreis ist auch die lateinamerikanische Literatur und Gabriel Garcia Marquez nicht gänzlich unbekannt. Trotzdem gibt es für uns nichts Größeres als einen richtig "trivialen" Fantasy- oder

Science-fiction-Schmöker Nicht ieder ist schließlich zu den höheren Weihen der Literatur berufen.

Mehr als eine Schraube locker

Wie es mir doch gelang, den Familienfrieden wieder herzustellen: "Papa?" "Ja, mein Sohn?" Ich war gerade dabel, auf meinem Atari ST letzte Hand anzulegen beim Entwurf des Theaterplakates. "Krieg' ich zu Weihnachten einen 386er AT mit VGA-Karte und Monitor und Joystick und Speichererweiterung auf mindestens 2 MByte und einer Roland-LAPC-1-Karte und einer Soundblaster-Karte und der Logitech-Maus und Gravis-Joystick und einer 80-MByte-Platte?" Ein Fingernagel geriet zwischen zwei Tasten und brach ab: "Bist du krank? Wovon sollen wir denn die nächsten Monate leben? Und was ist mit deinen beiden Geschwistern?" "Aber in POWER PLAY steht, ein solcher Computer sei der Spieleprinz der Zukunft, und ich möchte so ger-

ne Eye of the Beholder spielen!" - " Das muß wohl die Aprilnummer sein." 'Nein, es ist die neueste!"

Tatsächlich: "Wer mit seinem Computer hauptsäch-



lich spielen möchte, sollte vom Kauf eines STs (...) Abstand nehmen" und "legt sich keinen C 64er zu."

'Mein Sohn!", hob ich an, "tut mir leid, aber die haben nicht nur eine Schraube locker. Vielleicht haben die alle Bonzeneltern oder verdienen selbst zu viel, aber wer einem 11jährigen wie dir unterjubelt, er müsse, weil er hauptsächlich spielen will, 4500 Mark ausgeben, sollte Sicherheitsverwahrung genommen werden, wegen gravierendem Realitätsverlust oder Volksverdummung oder sot Denn ein Spiel hast du damit noch nicht. Und die halbjährige Einarbeitungszeit, bis du auch nur ein Spiel auf Festplatte laden kannst? Und denn funktioniert das noch nicht einmal wie bei dem guten Wing Commander 2? Und alle Nase lang irgendelne andere DOS-Ver-sion?" — "Aber fur deinen ollen Atari gibt es bald keine Spiele mehrl" "Wir haben ia die alten noch nicht einmal durchgespieltt. Und außerdem stimmt das nicht: In dieser Nummer stellen sie 23 neue Spiele für Atari und 2 für C 64 vor. Und den Atari hat POWER PLAY schon im letzten Jahr sterben lassen, es würden angeblich keine Spiele mehr entwickelt bzw. umgesetzt, Nein, mein Sohnt Spare melnetwegen auf elnen Amiga oder auf das Sega-System, du bekommst dafür auch einen Zuschuß. aber nimm die Redakteure von POWER PLAY nicht ernst - die verdienen zu viel Geld. Aber: Vielleicht gibt's zu Weihnachten Amberstar? Dein Eye of the Beholder, das POWER PLAY so gelobt hat, ist außerdem voll von Macken. Weißt du was? Ich habe doch noch die Original-Data-Disk vom alten Bloodwych auftreiben können! Woll'n wir uns nachher nicht ein bißchen ins Dungeon stürzen und Monster kloppen?" -- "Toll Papa!"

Ma te Bremer Muhlhausen

Lieber Malte, in einigen Punkten muß en bich teider entäusschen. Es liegt uns fern, rigendeine Art von Volkeverdummung zu betreiben. Wir verdienen leiden neht übernabig wiel Geid (seutz!) und hade uns die Altilonen hinterherwerfen (schlön wär's!). Es stimmt sehen, daß wir in der letzten Ausgabe über 20 Spiele für den Atari ST vorstellten. Alder erhältlichen Spiele oder?

lerdings zucken viele wichtige Softwarefirmen beim Wort "ST" nur noch müde mit den Schultern und planen weder Umsetzungen noch irgendwelche Neuentwicklungen. Vornehmlich die amerikanischen Firmen messen dem ST keinerlei oder nur noch eine sehr geringe Bedeutung zu. Solche Spieleperlen wie "Monkey Island 2", "Falcon 3.0", "Crusa-der of the Dark Savant", "Might & Magic 3" oder die Programme der "AD&D"-Reihe werden zuerst und immer öfter ausschließlich für MS-DOS entwickelt. Wir wollen den Atari ST nicht "totreden", aber die Zeichen der Zeit sind mehr als deutlich. Zwar wird der ST noch von europäischen Softwarehäusern mit Spielen versorgt, aber auch hier zeigen sich die ersten Anzeichen, daß der Atari ST auf dem absteigenden Ast sitzt Wurden beispielsweise in England noch vor zwei Jahren die Programme auf Atari entwickelt und dann auf andere Systeme umgesetzt, wird heute entweder auf dem Amiga oder dem PC programmiert Außerdem haben wir in unserem Artikel nichts anderes gesagt, als daß sich der Neukaufer, den Kauf eines STs lieber zweimal über legen sollte. War schon einen ST hat, wird sicher nicht sofort in den nächsten Laden stürzen, um sich einen PC zuzulegen - wie Du schon selbst sagst, gibt es reichlich ältere Spieletitel, die es wert sind, auf dem ST gespielt zu werden Trotzdem soilte man die Augen nicht vor der allgemeinen Entwicklung verschließen.

Schuld seid Ihr!

Was Ihr so in Ausgabe 12/31 über die einzelnen Computer gesagt habt, ist ja schön und gut, aber nix Neues gegenüber der 12/90. Da ich mir ohnehin schon denken kann, was Ihr nächste Ausgabe über all die Konsolen sagen werdet, schon jetzt meine Meinung. In einem Punkt müßten wir uns eigentlich alle einig sein: Was letztendlich eine Konsole ausmacht, ist doch die Qualität Und betrachtet man diese Qualitat, liegt das Mega Drive doch wohl kaum vorne (frii hestens, wenn das Mega CD raus ist). Es mao zwar stimmen, daß das Mega Drive die populärste Konsole ist, (einzige Konsole der dritten Generation, die in allen führenden Gebieten (Japan, USA und Deutschland mit Nachbarn offiziell erhältlich ist). aber was die Qualität der Spiele angeht, so sind sicherlich unter 40 bis 50 Prozent der Spiele wirklich brauchbar. Vergleicht man das mit der PC-Engine, dem Super Famicom oder dem Game Boy, ist dieser Prozentsatz lächerlich. Worauf ich allerdings hinaus will, ist, daß die PC-Engine in Deutschland immer weniger Neukunden findet. Und daran sind sicherlich in erster Linie die Softwarezeitungen schuld. immerhin hat die PC-Engine das große Softwareangebot. Ich will nun mal kurz schildern, wie es dazu kommt. daß es nun sogar schon Importfirmen gibt, die die PCE nicht mehr im Programm hahen

Einmal angenommen, auf beiden Konsolen erscheinen nun 25 neue Programme (teilweise auf beiden Systemen ähnlich), dann testet Ihr ca. 20 Stück der Mega-Drive-Spiele, aber nur ca. 5 der PC-Engine-Spiele, Da lat es natürlich klar, daß die Anfrage nach den Modulen dermaßen sinkt, daß die Importfirmen die PC-Engine aus dem Programm nehmen. Außerdem testet Ihr jedes Minizubehör fürs Mega Drive, aber nicht mal CD-ROM für die PC-Engline. Desse Mens, deviden

Wir bemühen uns, iede interessante Neuheit, sei es für Mega Drive oder PC-Engine, zu testen. Daß uns ab und zu mal ein Programm entgeht, läßt sich nur schwerlich vermeiden. Tatsache ist jedoch, daß weltweit deutlich mehr Programme für das Mega Drive als für die PC-Engine veröffentlicht werden. Außerdem kommen gut 70 Prozent aller japanischen Engine-Neuheiten nur auf CD heraus. Da in Deutschland extrem wenige Leute eine PC-Engine samt CD-ROM haben (kostet zusammen satte 1000 Mark), stellen wir im Testteil keine PC-Engine-CD-Titel vor. Als Trostoflaster berichten wir dafür in unserem Schwestermagazin VIDEO GAMES über gute CD-ROM-Spiele. Außerdem ist ausschlagge-

bend, wie viele gute Spiele es insgesamt gibt Wenn für System Xrm Jahr zehn Module erschennen und davon 80 Prozent toll sind, dann macht das acht kaufenswerte Spiele im Jahr. Erscheinen für System Y in der gleichen Zeit 40 Titel, und davon sind nur 50 Prozent qualitätiv hochwertig, dann hat man trotzdem 20 Topprogramme pro Jahr. Welche Alternati-



ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS A

MS-DOS Computeretub Computertyp: MS-DOS Anschrift MS-DOS Compu

Michael Gersel Ropperhäuser Str. 4

Computerclub Walsum. Dio Turties Computertyp: Amiga 500. Anschrift: Mario Grasso 4100 Duisburg 18

READ PROPERTY. Computertyp: C 84 Anschrift: Bibro van Leni Zwinglists 22

Night Angel Video-

gamesclub Computertyp: Segs 8-84 Anachrift: Night Ange Videogamesclub Thorsten Prúgimei 4300 Essen 12

Sarypt Computer Club Computertyp: MS-DOS-Anachriff, Schard Hafiz

Flachsweg 24 4780 Lippstadt 15 Computerclub Geseke

cce Computertyp: C 84, C18 Anachrift, Maix Wellhausen Karl-Coerdeler Str. 5

AFC der Amige-Fan-

Computertyp: Amiga 500 Anschrift: AFC-der Amiga Sprengelweg 124 oder 4952 Ports Westfalica

CPC-User-Club Unicom Computertyp: CPC. CPC Plus. GX 4000-Konsole Anachrift: CPC-User Club Im Vogersang 17 5000 Koln 50

Atari Club Colonia e V Computertyp: Alan XL. ST und PC Anschriff 1 Alari Cl., h

Marks Actionspiel Club Computertyp: Amiga Anachrift, Mark Mayor Epple-Marienkirchstr 9 b 5205 St. Augustin 1

Empleo Club Computertyp, Amiga clo Holger Höbermann Im Apfelgarten 19 5300 Bonn 2

EUW Erntele Untrinkbilen Kick Off-Club Computertyp: Amiga 500 Anachrift FDK

Anschrift Ene Morellenksempe 37

Landgraben 11

Game Boy Wizards Computertyp: Game Boy Anschrift: Game Boy Wizards An der Seilerbahn 22

5413 Bensdorf 1. Deutscher Lynx-Club Computertyp: Atari Lynx-Anachriti 1 Double has Jens Langne 7024 Filderstadt 4

Bhoonly Committee Club Computertyp: Allo Anschrift Phoenix Compu

Rodaxtion New Gamble Burgweg 3 7188 B ngsbach

Rainbow Softworks Computerclub Computertyp C 64 Anschrift: Hambi works Computer Club

Segs Megs/ PC Engine Computertyp: Mega Driva. Anschrift: Sega Mega/ PC-

Birkenstr B 8401 Kölerina

Computertyp: Atan 1040 ST (E), C 64 Anachrift, Marcus Eller

TH und Eit Computertyp: sile Amigas Anachrifi Til und Fil Schönegg CH 3910 Saas-Grund

NES Spezialisten Computer/Videosystem-NES C64 Anschrift: Karsten Hei

Comspec Computertyp IBM kompa Anschrift Carston Memers D-3306 Braumschweig 0531/862612

The Dungeon Masters Computertyp: MS-DOS-AT. Saga Maga Drive, C64, Anschrift Patrick Michels Johannesstr 18 4054 Nettetal 1 (Hinsbeck)

Computertyp: Commodore C84. Commmodore 128. Epson ZX81

020524206

Amiga Xenon Club '91 Computertyp: Amiga Anischrift: Amiga Xeno Marc Bürger Hervester Str 88 4J70 Mart Mike Kranfeld

0209/612400 Heavysott Computertyp: Com Amiga 500, 1000. 2000. C64 Anachrift Manuscott

Finkenweg 2

STREET TAXABLE

The High-score-Hunters Videospletsystem: NES. Game Boy Anachriff The High-score Hunters

Christian Mess Challenger Videospiel-

100 Computertyp: alle Konsolen ...orl Handbelds Anschriff: Challenger Vidoosnielc(uh Gerhald Pienzinger Niederbrevienbach 177 A-6332 Kirchbich

Internationaler Luny

Computertyp: Alari Lynx Americk Internationaler Hans-Jörg Sebastlan

Lynx-Ster-Club Computertyp: Atan Lyns Anachrift: Lynx-Star-Club André Linker 5457 Maintal 2 0610/85287

Xantippes Computerclub Montaton Computertyp: Alan ST, MS-

Anachrift: Xantippos Com-Dorfstr. 733 Ch-6774 Techagguns 065584993

United Amiga Specie-Mete Computertyp: Amiga

Anschrift: Jnited Amiga H. Glock Schickhardtstr 33 7149 Remseck 1

Die Geme-Meffe Computertyp: C-64 Anachrift: Die Game Malia Tommy Kammerer Bahnholstr 26 7534 Kyppenheim 1 0.78268521

Ultima Computer Club Ulm Computertyp: Atari STE, At 386er, C 128 D. Sega Maedec

Anschrift: Ultima Computer Club Ut-Alexander Lance Reutlinger Str. 54 7900 I lim

Amiga Club Oberhol Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, Game Boy, Lynx Anschrift, Amiga Club Oberholea Wolfram Sparks 7981 Oberholer 0751/82918

United Adventurers Computertyp: alle Assebrift: United Ar Alexander Schweigart

Alonawichonsis 25 8000 Munchen 21 089/7005659

Sxene Computer Club Computertyp: C64 Amrga Anschrift: Szene Computer Club

Markus Engmann Dorfetr 5 8019 Niclasrouth 08065/1339

Software Busters Computertyp: Amiga 500, Atan 2600, C64, Game Boy Anschrift, Software Busters 8075 Vohburn

Jots and Sharks Computertyp: Amiga 500, Atan 2600 und 7800 Anachrift: Jets and Sharks Alexander Hellmit Karntanweg 5 8200 Rosenhei 08031/88334

ALLE CLUBS AUINI

Amiga Power Club Computertyp: Amigo 500. 1000, 2000, CDTV Assentift: Amiga Power

Michael Reiserer Aichet B 8201 Schonsted

Amios Ankh Club Computertyp Amiga 500, 2000 3000 Anschrift, Amiga Ankh Marc Fisch Bucherstr 9 A

08705/743

Computertyp: C64, PC Anschrift: Haroune

UFINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE

allo Clubfreunde, willkommen in unserem expandierenden Forum. Auf diesen Seiten werden alle Clubs geführt, die bisher an mich geschrieben haben. Damit niemand bevorzugt wird, wird jeder neue Zugang dreimal in der Adressenliste aufgeführt. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht aller Clubs, nach Postleitzahlen sortiert. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten. Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann einen Begrü-Bungsbogen, der alle weiteren Modalitäten

der Clubrubrik erläutert.

Euse Ull Hikos

Markt & Technik Redakt on POWER PLAY . Kennwort Clubs Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

> Schwerpunkte: Game Boy-Mitoliedsbeltrag: 2 Mark manabihr 5 Mark Aparteritt: Nucleado Power

Gregor Crempiel, T Eliza Theodor-Kórner-Weg 12 Quadlingburger Weg 98 2000 Hamburo 81

Hotger Betz

Mathaus Menan Str 24 Game Over Circh Computertyp: Walter

Anschrift, Game Over Cub Walter Brückner

NEU-ZUGÄNGE

Systems Game Boy Supe Leistungen. Clubzeitschr ft. Hoti on Spielevarieth, An und Verlauf von Software

STCD Computertyp Atau ST STe

Leistungen Hard- und Soft thex Spieleaulidsungen * Schummelecke, Spielelasts, Hall of Fame, Assembler programmeren V rus Schwerpunkte verbreitung von PD, Demosammlung. Medi DTP Samples Mitalledsbeitrag, keiner

2800 Resman

The real wild Dudes Computertyp Am ga 500 Leistungen; monati. Clubmagazin, kosteniose Klein-Schwerpunkte Hot no

Mitgliedsbeitrag: zwo-

monatlich 10 Mark

Anechrift: The real wild Tobias K@cl Sto perstr 14 2850 Bremethavith

Physicians Treng Saft Wite Computertyn: Amica 500 Leistungen: Gegen 25 Mark eine 5 Mark große Druden-Mänze (Halshelle) Migliedebeltrag: ktr chrift Druden-Error

Gansauweg 54 029928514

GCT Videospiel-Club Computertyp D: Moga Drive mil Adapter für jap Spiele PC Engine Leistungen Spioletausch monsti Clubzertschrift. ub Ma Phox Schwerpunkte: Spieleinlos Mitgliedsbeitrag: 25 Mark

Anachrift: GCT Videospiel-Alexander Doobless Noustr 19 4019 Monhe m

T.E.S. / The Electronic System Computertyp Amiga C64 Leistungen: verbragte PD Amega PD-Desketten

Mitgliedsbeitrag e nma ige Anschrift: T.E.S. The Elec. Mark o Kruth

Amigos 500 Computertyp Amiga 500 Leistungen geplante Club Schwarnunkte Mitgliedsbeitrag: 2 Mark

Angel's Computerclub

ACC Computertyp PC IBM Leistungen Clubze ung Schwerpunkte Erfahrungs Mitgliedabeitrag: 3 Mark Anachritt: Angel's Compu 4390 Gladbork

Helted Mightmann of Osnabruck Computertyp: Atan XL/XE-

Lastungen: Software-Treffer im Jahr PD-Service Schwerpunkte Software Hardymretests, intensive Erfahrungsaustausch, Pro-Mitaliedsbeltrag; keiner Anschrift United Nightmares of Osnabrück Reinhard - ngau Knodistr 48

STOS-User-Club Computertyp Atan ST/STE Leistungen Follestellung in STOSprog amme ung Schwerpunkte, Alles "m

Mitgliedsbeltrag: 5 Mark

Herner Computer Club Leistungen: monatliche Tips & Lösungen, kosten-Schwerpunkte: Hille had Problemen, Erfahrungsaus-

Mitgliedsbeitrag: 3 Mark Anschrift Herner Compu te: Club 4690 Herne 24

Systems NES Gamm Boy Leistungen monail Club hapa aden High Sco es Schwerpunkte Tips & Tricks Tests Antangara llon Mitgliedabe trag 5 Mark/ Str monat 40 Schling H Assmann

The Mesters of

Dungeons Computertyp: Also Systems Leistungen Hotima Spinte Schwerpunkte Roben Mitgliedsbeitrag 5 Mark Cunggons

Public Software Computertyp: C64/128 Leistungen: Tips & Tricks. Schwerpunkte: Sorele lösungen, evil Basic-

Mitgliedsbeitrag 2 Mark Anachritt: Public Software In der Fuhr 12

Computertyp: IBM-kompa-Leistungen 2 monatiche Clubzeitschrift, Hillen, Sammolbestellungen Prela-Milgliedsbeltrag: 1,68 Mark (20 Marx ,2"H Anschrift: KaNi-Computer

Michael Nithamme Brachtenbecker Weg 39

A.L.E.X.-Software Computertyp: Amiga 500, abi 92 auch Allis Leistungen. Zeitschnit mit Games Metsebesische. Programmierkurse, monsti Clubrette Cubauswa s Ha d'Softwa eh Jen Schwerpunkte: Spielelests

Amina Basic Scorigames Mituliedsbeitrag 5 Mark monattoder 50 Mark sahrt Anachrift: A.L.E.X.-Soft-Alex Schmidt Zellerstr 66

6800 Mannhoim 1 0621/372893 Seos: Games, People. Play

Systeme Soga Master System Game Gear Mega Leistungen Sammelbeste Jungan, Modulverleib, Tips

& Tricks, Wettbewerbe, Sore

Schwerpunkte Halle Erfahrungsaustausch, Kon takle knupien s osungen Mitgliedsbeitrag Briefporto Anschrift Soga Games, Dunnin Play Renshampestr 44.1 6919 Rammenta:

Chub 50 000 Der Club der neuen Generation Computertyp Amiga 500 C64 Gameton Leighmorn 2000 monthible

PO Angotioro Samme bestevannea Programmie Schwerpunkte Haren lur Programmation Public Domain-Phot Zeitschnitt. Action Adventure and Mitpliedsbeltrag keine Angehritt Club 69000 Det Club der nauen Generation

Sascha Weishaar 2052 Schwaikhaim 07195/51405 Public Domain-Club Schorodorf (PDCB) Computertyp A

Leistungen: PD-Pool Clubdisketto (Amigs), eigene PD-Serie (Amigs), Clubzeit schrift (MS-DDS), Hillen Schwerpunkte Public Mitgliedsbeltrag: Amign

keiner MS-DOS: 1 Mark Anschriftron Rehhalderweg 154 7060 Schorn

Segs-Megs-Variethclub Computertyp Seg a Mega Leistungen: Hot News Clubblati, Flohmarki Prels

Schwerpunkte Verende Mitofiedsbellred o nmalig

Anschrift: Sega Mega-Andreas Nag + Markus Schiobbergstr 14

TOP

Computertyp: Alle Syste me bevorzugt Am (ju Leutungen: Sonderpreise für Soft und Hardware. Tips und Tricks, ab 1 192 Club-Schwerpunkte: Kontakt-Mitgl edsheilrag o nma iq Anachrift TCP

866.42/6697

12 A JUND DIE

Hier ist er, der Gewinner unseres Players-Guide-Wettbewerbs: Till Cremer aus

PIRATEN

Wachtberg gewinnt 50 Spiele aus den unerschöpflichen POWER-PLAY-Archiven. Seine geniale "Monkey Island"-Lösung ist der absolute Favorit in der Redaktion. Wir finden, seine Arbeit muß belohnt werden. Natürlich hat uns

noch eine ganze Reihe anderer Meisterwerke erreicht. Die Schönsten werden wir Euch in einer der nächsten Ausgaben vorstellen. Dann wird auch der Rest unserer Redaktionsspiele unter den Gewinnern verteilt.



Our met an interest and the application of the territorial of the financial content of the finan

Congression of the control of the co

Fortsetzung auf Seite 109



Tip aus der Redaktion -Civilization

Wir starten unsere Ratgeherrubrik mit dem neuen Strategiespiel von Sid Meier. Die Spiellevels

Um Euch mit den einzelnen Spielmechanismen vertraut zu machen, wählt Ihr anfangs natürlich den leichtesten Level (Chieftain). Zusätzlich solltet Ihr Euch mit zwei gegnerischen Stämmen begnügen. Durch die fehlende Konkurrenz bleibt Euch mehr Zeit für wichtige Entscheidungen. Die strategische Lage entspannt sich weiter, wenn die Auseinandersetzung auf einer Wasserwelt stattfindet. Durch die zwangsläufige Insellage seid Ihr fürs erste vor Angriffen feindlicher Stämme sicher und könnt in relativer Ruhe das ei-

Wir gründen eine Stadt Lauft nicht zu lange mit den Siedlern in der Gegend umher. Seid Ihr zu lange auf der Suche nach einem passenden Siedlungsplatz, dann gehen wertvolle Spielrunden verloren, in denen die Gegner schon an den ersten Armeeinheiten hasteln. Besonders günstige Sied-lungsgebiete sind "Plains", "Grasslands" oder "River Squares". Wenn Ihr an einem Fluß siedelt, müßt Ihr mit gelegentlichen Hochwassern rechnen. Entwickelt frühzeitig die Făhigkeit "Masonry": Hohe Stadtmauern schützen nicht nur vor feindlichen Armeen. sondern auch vor Flutwellen.

Verteidiauna Sobald Ihr eine neue Stadt gegründet habt, müßt Ihr für die entsprechende Verteidigung sorgen. Anfangs reicht, im Gegensatz zur Empfehlung in der Anleitung, eine Einheit völlig aus. Produziert lieber neue Siedler, um das Gebiet schnell weiter auszudehnen und neue Städte zu gründen. Seid wählerisch: Es ist sinn-voller, wenige, ökonomisch starke Städte zu besitzen als einen Haufen mickrige Siedlungen, dle nichts abwerfen. Von Städten in Wüsten oder Gebirgen ist deshalb abzuraten. Vorsicht vor unzufriedenen Bürgern. Die Burschen produzieren nur noch schleppend und sind immer am Rande der Hungersnot oder einer offenen Rebellion, Entwickelt möglichst bald "Bronze Working", damit Ihr eine schlagkräftige "Phalanx" aufstellen könnt. Viel Erfölg!



m Moment scheint Ihr nur zwei Spiele im Kopf zu haben. Die eine Hälfte von Euch spielt Blue Bytes 'Battle Isle', die andere den "Bundesliga Manager Professional" von Software 2000. Da sage noch einer, in Deutschland gibt es keine guten Programmierteams. Auf ieden Fall stapeln sich bei uns die Tips und Paßwörter zu diesen beiden Knallern. Leider können wir immer nur einen Glücklichen auswählen, der eine tette Prămie einstreicht. Seid also nicht allzu enttäuscht, wenn Ihr in diesem

Monat nicht dabei seid. In dieser Ausgabe gibt's eine Premiere. Die fleißigen POWER-PLAY-Redakteure scheuen weder Zeit noch Mühen und liefern ab ietzt regelmäßig ihren privaten Tip ab. Bei diesen "Tips aus der Redaktion" findet Ihr in harten Testreihen ergrobte Starthilfen, Lösungen, kleine Cheats oder was immer uns sonst so auffällt bei neuen Spielen. In diesem Monat hat's gleich mich erwischt. Meine lieben Kollegen werden dann in den nächsten Ausgaben richtig loslegen. Natürlich bleibt weiterhin genug Platz für Eure eigenen Lösungen und damit haufenweise Dukaten, Golddublonen, Silberlinge und Credits und Euren Taschen.

(Inles >-

ben! Der Nachspann ist so ohne jedes Problem anzuschauen!

Die Angabe in Klammern bezieht sich auf den Namen der

Pools of Darkness Zu Beginn des Spiels geht the in die Town Hall und redet mit Sasha, die gleich ein Treffen mit Euch bei Kuto's Gate ausmacht Nachdem Ihr Euren Auftrac erhalten habt, geht Ihr noch in den nördlichen und den südlichen Teil der Town Hall Anschließend durchschreitet Ihr Traitor's Gate und besucht im südwestlichen Teil die Troll Toss Tavern, wo Ihr einige Trolls bekämpfen solltet. Danach geht Ihr zu Kuto's Gate. wo Sasha Euch erwartet. Kaum seid Ihr losgegangen, werdet Ihr mit Bane und Elmister bekannt gemacht. Wenn Ihr in den Realms seid, geht Ihr in die nördliche Höhle

Silver Blades Cave (Silverblades Cave)

In der Höhle angekommen. geht Ihr gleich durch die nördliche Tür zur Silver Lady. Mit Vaala solltet Ihr Euch verbünden und Euch auf die Suche nach den vier magischen Gegenständen machen. Den World Stone bekommt Ihr hei Punkt 5, Bei Punkt 4 erhaltet Ihr das Crucible of Flame, Den



Pools of Darkness

Phillip Kügle und Stefan Rzepka aus Vaterstetten lösen SSIs neuen Rollenspielknüller und verdienen sich damit die 500 Mark für den Tip des Monats

Wer dieses lange und schwere Spiel nicht lösen und nur den Endfilm ansehen will. kann mal von der DOS-Ebene VACE_4_FINAL_0_0 (vw | bedeutet Leerzeichen) einge-



Cave of Агсам

- 2 Stone Dragon
- Stone Spider
- Glant Black Many



Dark Phlan

Graynak Ulf

Oakroot Staff bekommt Ihr bei Punkt 3 und den Lindenwood Staff bei Punkt 2. Nachdem ihr alle vier Gegenstände gefunden habt, lauft Ihr zu Punkt 6, wo gerade eine Vaasan Army ankommt. Wenn Ihr sie besiegt, habt Ihr Euer erstes Problem in den Realms gelöst Melvaunt Temple (Melvaunt

Temple) Als nächstes geht ihr zum Krater von Melvaunt. Dort werdet Ihr von Priam, der Eure Unterstützung braucht, erwartet. Sobald Ihr den Altarraum betretet, werdet Ihr von einer Wache in einen Hinterhalt bei Punkt 1 gelockt. Nachdem Ihr diese Armee besiegt habt, bekommt Ihr einen Schatz. Im ersten Untergeschoß könnt Ihr Euch das Gemurmel eines alten Mannes anhören. Geht als nächstes zu Brimwulf (6). Durchsucht den Raum und laßt Euch testen. Geht zum Altar (7) »Light incense and sip from Bowl«, Bei Punkt 8 müßt Ihr den Earth Elementals die Earthen Bowl abnehmen. Die Spirit Flame bekommt Ihr bei Punkt 9 Brimwulf gibt Euch bei Punkt 10 die Lamp of Vigilance. Wenn Ihr die Lampe bekommen habt, geht wieder in den ersten Stock und entzundet alle vier Brazier. Sobald Ihr das gemacht habt, könnt Ihr die Glocke bei Punkt 2 läuten. Nun könnt Ihr Euch im Erdgeschoß am Altar heilen lassen

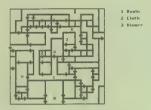
manned by Giants) Wenn Ihr das Keep betretet, werdet Ihr gleich von einigen Monstern angegriffen, Nachdem Ihr sie umgebracht habt, geht Ihr zu Punkt 1, wo Ihr Ruolun trefft, Geht zu Punkt 2 und befreit dort den Phlan Guard Weiter nördlich könnt Ihr Euch einen Schatz holen. Ruolun verläßt Euch bei Punkt 5. Kimarr erwartet Euch bei Punkt

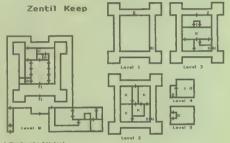
Taydomes Keep (Stockade

Dragonhorn Gap (Dragonhorn Gap)

Kämpft in einem der Privaträume gegen die Eigentümer, um dort immer wieder erstehen zu können. Geht dann zu Punkt 10 und bringt dort den Fire Knife Commander um. Wenn Ihr ihn erledigt habt, geht in die Taverne (11) und redet mit dem Warrior. Auf dessen Hinweis geht Ihr in den südlichen Raum und tötet die Claud Giants, Nun könnt Ihr Euch auf den Weg zum Hill Giant Shaman begeben. Auf dem Weg zu ihm findet Ihr Kardals' Dagger (6). Und bald darauf auch dessen Besitzer, der gerade von einigen Monstern in die Mangel genommen wird.

Stockade manned by Giants





- 1 Manshoon's Adjutant
- 2 Booming Voice
- 3 Necklace

Silverblades Cave

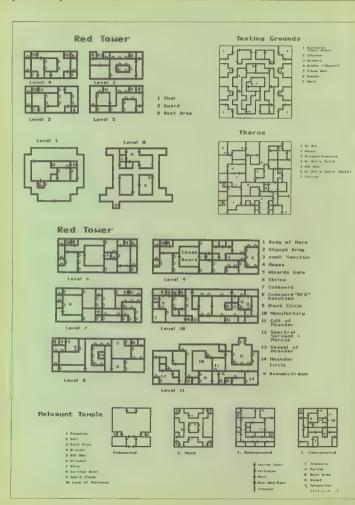


- 2 Lindenwood Staff
- 4 Coucuble of Flame
- Morld Stone



Ruins of Myth Brannor

- 1 Spectres 2 Dead Knight 2 Rakgaghn



Moanders Heart



- 1 Tissue Mounded Soldier
- 2 Noneterous Arrow
- Unquent
- Iron Goleson
- Matcher
- Heapon Tools
- 9 Tanatal
- till Tangetal + Taligman

Moander Fuß







Moander Eue





Kalistes Castle



- 2 Dron Servant
- 6 Gold and Leve

Natúrlich helft Ihr ihm aus der Patsche, Bei Punkt 7 trefft Ihr endlich mit dem Hill Giant Shaman zusammen, den Ihr dann sofort umbringen solltet. Bei Punkt 8 findet Ihr den Schatz des Shamanen. Wenn Ihr nun die Höhle betretet, werdet Ihr bei Punkt 12 für Eure Bemuhungen um den Hill Grant Shaman belohnt. Da Ihr Euch nicht an die Anweisungen des Fire Giant haltet, versucht Ihr tiefer in die Höhle zu gelangen. In dem südlichen Gang werdet Ihr irgendwann gefragt, ob Ihr Euch ausruhen wollt. Nehmt das Angebot an und untersucht den Schädel, der dann auftaucht. Den Ring, den Ihr dort findet, solltet Ihr lieber gleich wegschmeißen.

In der Höhle werdet Ihr bei Punkt 14 auf einige Hill Giants stoßen, die Euch Ihren Plan erklären. Es ist egal, ob Ihr mit ihnen zusammenarbeitet oder es lieber allein probiert. Bei Punkt 9 trefft Ihr auf den Fire Giant Mage, den Ihr am besten sofort ausschaltet. Wenn Ihr ihn getötet habt, geht in den nordwestlichen Teil seiner Höhle und verfolgt die beiden startenden Drachen Dragon Cave (Dragon Cave)

Geht nun zum Krater von Verdigris, der in den nordwestlichen Gebirgen liegt. Dort ist eine Drachenhöhle. In der Höhle fangt Ihr gleich an, die vier Schlüssel zu suchen. Die Schlüssel gibt es an den Punkten 1, 2, 5, und 6. Holt Euch noch den Schatz bei Punkt 4 und bringt die Drachen an der Pit um (3). Wenn Ihr alles erledigt habt, geht zu der Tür mit den vier Schlössern und öffnet diese mit Hilfe der Schlüssel Sobald Ihr durch die Tur gegangen seid, greifen Euch einige Dacoliches und Modthryth an, Nachdem Ihr diesen Kampf hoffentlich überlebt habt, könnt Ihr durch das Portal in Thornes Dimension gehen.

Thornes Dimension (Thorne) fort zu Punkt 1, um Euch dorf mit Waffen und Rüstungen auszustatten. Als nächstes befreit Ihr die Gefangenen (2), unter denen sich auch Raizel befindet. Wichtige Ausstattungsgegenstände verbirgt der Drache bei Punkt 3. Wenn Ihr Raizel dabei habt, könnt Ihr in den Geheimräumen im Westen und Osten einen großen Schatz finden. Bei dem alten Mann (8) findet Ihr einige Gegenstände Er selber ist nicht so wichtig An Punkt 6 sollte man sagen daß man aus Pflichtgefühl gekommen ist. Zum Abschluß der Dimension geht man zu Thorne persönlich, dem man durch einen Kampf sein Horn abnimmt. Nun läuft man zum Portal zurück, wo sich Elminster mächtig über das Horn freut. Zhentil Keep (Zentil Keep; Drow Temple)

Am Eingang zu Zhentil Keep solltet Ihr die Wachen bluffen. um Euch die 50 Platinum zu sparen. Im südwestlichen Gebäude der Stadt hat jemand etwas Wichtiges zu erzählen. Geht gleich durch die beschriebene Geheimtür. Nun versucht Ihr Euch auf schnellstem Wege in den dritten Stock zu begeben, wo lhr nach zwei Kämofen auf Punkt 2 stoßt. Wenn ihr dort weitergeht, stoßt Ihr irgendwann auf einen Blick, der Euch am Fortkommen hindert. Ihr müßt Euch mit Mass Invisibility unsichtbar machen, um vorbeigehen zu können.

Nun könnt Ihr ohne Schaden in den vierten Stock gehen. Am Punkt 3 befindet sich das Necklace, Nehmt Ihr es, seid Ihr in einem Kristallkäfig gefangen, aus dem Ihr aber wieder entkommt. Manshoon flüchtet, egal, ob Ihr das Necklace nehmt oder nicht, in den sechsten Stock und verschwindet durch ein Portal, das der hinter sich schließt. Nun geht wieder in den dritten Stock, damit Ihr vor dem zusammenfallenden Turm geschützt seid. Nun geht Ihr in das erste Untergeschoß. JE 36 enthält die Karte dieses Slockwerks.

Wenn Ihr dort auf einen geschmückten Wagen trefft, geht hinein und erpreßt für den Prinzen und die Prinzessin der Drow Lösegeld. Bei Punkt X könnt Ihr Tranet mitnehmen. Wenn Ihr rasten wollt, könnt Ihr das in den Dark Well's tun. Befreit alle Sklaven und geht dann einen Stock tiefer. In diesem Stock findet Ihr bei Punkt 5 Silk, der Ihr helfen solltet. Bei Punkt 8 findet Ihr die anderen Swanmays, Holt Euch die Pure Light Essence bei Punkt 6.

Bei Punkt 7 gibt es das Iron Medaillon, Bei den Lichtblitzen im Nordwesten geht ihr am besten nach JE 5 vor. Geht bei Punkt 2 nach der Extrakarte. Der Iron Golem bei Punkt 3 läßt Euch dank des Iron Medaillon in Ruhe. Wenn ihr nun das Pure Light in die Fontane schüttet, habt Ihr auch diesen Teil gelöst. Nun geht Ihr durch die östliche Tür und kommt in einen anderen Drow Temple. Dort könnt Ihr bei Punkt 5 eine Karte finden. Befreit anschlie-Bend alle Sklaven und holt bei Punkt 3 die Poison Antidote, die Ihr für die Sklaven bei Punkt 4 benötigt. Wissenswertes erfahrt Ihr beim Orakel. Nun ist der Weg zum nächsten Portal nach Kalistes Land offon

Land of Kalistes (Testing Ground; Kalistes Castle)

Wenn Ihr in dieser Dimension ankommt, werdet Ihr von Cynthia gefragt, ob Ihr Hilfe in den Drow-Tempeln hattet. Wahrheitsgemäß sagt Ihr, daß Euch Silk geholfen hat. Es stellt sich heraus, das Cynthia ihre Schwester ist, und das sie von Kalistes verzaubert wurde. Nun sollt Ihr für sie die Spiders und einige Drow Prisoners ho-

Die Spiders findet Ihr in dem rechten oberen Fühler, und die Drows kidnappet Ihr irgendwo. Bringt Ihr die Sachen und tötet

Geht nun zu den Testing Grounds, die sich links oberhalb der mittleren Gebirgskette befinden. In den Testing Grounds könnt Ihr die Wachposten mit dem Dieb ausschalten. In den Räumen mit Nr. 3 geben Euch Driders wertvolle Tips. In den Eckräumen könnt Ihr, wenn Ihr die Bewohner tötet, ausruhen. Die Antwort auf das Rätsel bei Punkt 4 ist Bane. Bei Punkt 6 findet Ihr das Amulett und bei 7 die Ward. Nun könnt Ihr in Kalistes Palor.

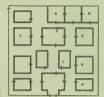
Auf dem Weg zu Kalistes Castle kommt Ihr an einem Stockade vorbei, in dem Ihr Storm finden könnt. Geht in Kalistes Village und benutzt den Einstieg im Westen, um in Kalistes Palor zu gelangen. Bei Punkt 2 erfährt man, daß ein Dwarf-Mädchen in der Küche (3) ist. In der Küche müßt Ihr runtergehen und alle Sklaven (1) befreien. Nun holt Ihr Euch den Schatz und geht zu den Eiern (3), wo sich auch Kalistes aufhält. Geht nun wieder über die Küche zurück.

Myth Drannor (Ruins of Myth Drannor)

Bei Myth Drannor begegnet Ihr Nacacia, die Euch begleiten sollte. Bei Punkt ? begegnen Euch einige Raksasha, die gerade einen Ritter töten wollen. Geht über Punkt 4 zu Punkt 5, wo Jhr Tyrantraxus Ruckkehr verhindern müßt. Red Tower (Red Tower)

Im ersten Stock des Red Tower trefft Ihr auf eine Illusion. Wenn Ihr mit der Illusion geredet habt, geht auf das Klo, wo Ihr auf einige Phlan Warrior trefft. Geht mit ihnen einen Stock tiefer, Bei Punkt 2 trefft Ihr auf Guards, denen Ihr zuhören solltet. Geht dann zu Punkt 1 und befreit Shal Dann holt man sich im sechsten Stock bei Punkt 1 den Schatz Im

Drow Temple

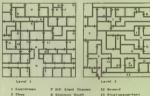


- 2 Portal to Kullyton 3 Poison Antidote
- 4 vereiftate Sklaven 5 Skinner
- 5 Map



- 3 Iren Golem
- 9 511k
- Pure Light
- Iron MedalNon

Dragonhorn Gap



- - 0 Sharmen Would Cooks 9 Fire Clark Hoge
- ID F K Commoder 6 Kurdals Dapper

achten Stock sollte man sich im Shrine (3) die Särge anse-

Den Inhalt kann der eine oder andere vielleicht brauchen. Im Stock darüber nach der Wizards Gate schaut man sich zuerst das Schachbrett von Marcus an und befreit am Punkt 6 die Cultists.

Im zehnten Stock trickst man die Zauberer an der Tür (8) aus. indem man das an Punkt 7 erhaltene Word RED sagt. Danach rottet man an Punkt 9 und den angrenzenden Räumen

den Black Circle aus. Nachdem Ihr die Kreaturen in den Räumen bei Punkt 11 und 14 niedergemacht habt, seht Ihr

Dragon Cave



- 2 Silver Key I lack set total Bracken
- 4 Transura of a Similaton
- 5 Copper Key 6 Work tron Key
- Z Larked Bears
- 9 Scroll (Protection of Brasen

Fuch das Gefährt in der Nische an Punkt 13 an.

In der Fabrik (10) tötet Ihr die neuen Bits'of Moander, Dann geht Ihr zu Punkt 12, wo Euch Marcus erwarten sollte. Wenn er noch nicht da ist, geht Ihr zurück zu Punkt 13 und versucht die schlafenden, nicht aufzuwecken Durch ein Mißgeschick erwachen sie, und Ihr müßt sie bekämpfen. Danach probiert Ihr es nochmal bei Marcus (12). Habt Ihr Ihn besiegt, müßt Ihr noch zum Vessel of Moander und davonfliegen. Das Schwert, das Ihr von Shal bekommt, ist gut dafür geeignet, den Gegner zu köpfen und mit ihm durch die Dimensionen zu rei-

Moander's Dimension (Fuß: Eve: Ohr. Heart)

Wenn Ihr wieder zum Red Tower kommt, bitten Euch die Rewohner von Phian, die unter dem Red Tower leben, um Hilfe. Ihr sollt die Eindringlinge vertreiben. Dazu genügt es, wenn Ihr in einem der westlichen Gebäude die Kidnapper umbringt. Nun könnt Ihr wieder gehen und an dem Seil nach oben klettern. In Moanders Dimension greift Ihr zuerst eine Human Patrol an, um sich besser auszurüsten. Gehl dann in den Fuß von Moander. Dort geht Ihr zuerst mit den Guards mit, weigert Euch aber dann, wenn die Euch mit der Ooze überschütten wollen.

Befreit nun die Gefangenen aus thren Zellen. Holt Euch dann deren Schatz und verlaß! den Euß dann wieder. Als nächstes geht Ihr zu der Wunde am Arm und sprecht mit Aeghweat und nehmt seinen Auftrag an. Bekämpft nun alle Monster (K) und geht dann zu Punkt 2, wo Euch Aeghweat die Potions gibt. Geht nun ins Ohr und bringt alles um, was Euch in die Ouere kommt. Wenn Ihr den Weg entlang geht, trefft ihr auf einen Mann, mit dem man reden sollte

Ihr findet dort einen Schatz, und man kann dort aufsteigen. Im Auge könnt Ihr Euch einige Devices anschauen. Geht nun in Moanders Heart und benutzt an der Wand Eure Potions, um ins Herzinnere zu gelangen. Geht zu Punkt 1 und holt Euch das Tissue. Füttert es und nehmt es mit, auch wenn es Euch gelegentlich mal beißt. Sucht nun den Watcher, der sich immer nur an Punkten mit Nummer 6 aufhält. Lauft einfach alle Sechser ab, Irgendwo wird er schon sein.

Nun geht Ihr zu Punkt 9, wo Euch eine Illusion von Tantal erwartet, die Euch angreift, Nachdem thr sie besiegt habt. geht zu Punkt 2 und redet mit dem verwundeten Soldaten. Sucht nun wieder den Watcher. Danach holt Ihr Euch bei Punkt 7 die Weapon Tools und bei Punkt 8 das Cornucopia, Geht nun zu Punkt 3 und baut Euch mit den Weapon Tools Waffen. bis Ihr verletzt werdet. Sucht nun wieder den Watcher und helft ihm, Moander wieder einzuschläfern.

schläft, magnetisiert Ihr bei Punkt 5 Eure Ausrüstungsgegenstände und holt Euch das Unquent an Punkt 4, Bringt es gleich wieder zum Watcher und löst dann einen Elektroschock bei Punkt 10 aus Wenn Ihr den Watcher nun wieder trefft, hat er bereits eine Falle im Right Vetricle vorbereitet. Diese Falle funktioniert nicht richtig. Der Watcher wird von Tanetal umgebracht, Nun müßt

Wenn Moander wieder

Computer-Software Albrecht Förster



MR-Soft Hier spielt der Chef seibst!

77,90 Aet Figmer let 92, 73,90 Kings Diest Vidt 99, 63,90 Liens of 69,90 Mad TVdt 65,90 Might Magic 3 79, 59,90 Monkee stands LYGA'k dt ward appeaded a Vaccanodicestee DM 9 - Entire and Pressanderunden Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen

Telefon (06074) 98482 • Fax: (06074) 95347

Mo.-Fr. 10.00-19 00 Uhr, Sa. 14.00-19.00 Uhr Michael Reimer . Brandenburger Str 1 . 6074 Rödermark

heißen Hits ins neue Jahr!

Wir wurschen allen unseren Kunden ein erfolgreiches Neues Jahr! Moga Drive: Back to the Fulure Quak Shot. Golden Axe 2. Carlorna Gaines, F. 22 Interceptor, Marble Madness, Jewel Master Buck Rogers Lynx: S.T.U.N. Runner, Scrapyard Dog, Hard Drivin, Viking Child LYNX 2 LIEFERBAR

NES: Super Mano Bros. 3. The Simpsons, Boulder Dash, Maniac Mansion, North&South Came Cears Golden Axe, Factory Panic, Donald Duck , Sonic , TV-Tuner Came Boyt Chopfiter II, Solomons Club, The Simpsons, Blades of Steel, WWF Superst Master System: Populous, Alien Storm, Sonic, Back to the Future 2, Bubble Bobble

NEO GEO: Alpha Mission II, Super Baseball 2020, Crossed Sword PC: Falcon V 3.0. Lemmas Data Disk, Ultima 7, R. for the Skies, Police Quest 3 AMICA: Bundeslige Manager Pro., Dark Crypt, Mega lo Mania, Ultima 6

Sega Mega Drive: deutsche Version inclusive Sonic, 1 Jahr Garantie DM 379, Sega Game Gear: oputsche Versich nouswe Columns, 1 latz Garante DM 279,

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01



Aus unserem Angebot:

NAME Go	era J	LMIGA	PC	ST	NAME
, who is strictly		31.50		115.50	where the
Jo 11 Pagestout 1	588	74.50	84 50	74.50	zy że Man
a Nev	700		1.50		STATE OF THE STATE OF
1-160 1/200h	100		Dist. Pa		ALTERNATION AND A
MARKET 2	100		1.12		500000000000000000000000000000000000000
Angelig street	534	2 .	2119	- 4	-
TO MINDS AND	SBIL		71.4		N 152
200 "	584	1-2		45	1 0.53 4 mm
w minister	sla.	96	dru		
50% in	AAD	2 "	×		20.07-1 ,
sommed be	4.5	13			1 31 6
SHOW DETAILS I	38				MOATR
Scott ske logs	326		05.4		METO NOTOSALAY
At it is townspay	1	4.	24.4	- 1	September:
Audrey Norge histories	15	2	A	515	Begrighten
Ady the Go	LX.	100	3.4	- 1	40 VJ 0
of Wildes	12		4.4		NOW YELL
St 20	W			A	95 1 pc 4 c 1
Yes ag	19	4 -	63 c	4	9030
vier	-1				Number of Street,
normal barry	N.		85.4		Parameter
NYB WARRIES	10kg	64 A	65	1.4	* warrange
MATERIA.	lin.	34		- 1	m ream at
prod+	12		61		ter t man
and begon it the restort	×	14.7	4	4.4	April 1000
Armia	50			7	2 mg = 017
whiteh direct	6.3	5.4	13	-	Car to begin t
or totalon	124	123	4000	2.6	19 14!
No private and	ALV	C4	14		Count Notice
Miros	61	2.1			denis.
Des IV Vence 18th Ealth of	500	5	11	04	te steet
Facual the handwider of	03	-	10	14.0	Anna plant
Face Off individual of	J. Ne	1000		4.5	
PRODUCED OF THE PARTY OF THE PA	23		. 2		46.51
FILLIAND	36		40.	. 4	CE IO
#1 300 v	N.		4	5.0	grace t
200000 11, 1				300	Caudeale
		100	*		period
AND USA	36.	10	-00	411	+q tuphs
agiful fie of do it				10-6	3 17 1
+ Aprile C	5	¥	м.	7	deliver
AX ON					example of
a result for occapionies		214			YUA?
497 mile (J.	5790	4.4	17.7	rate 4
na le lite	-9	y 3	21		Wife School
beed had	45	1	35 a		Wales
Hersid	F	90	1		
He ser chan	of.Y	9.20	14 0		Ac, unceres
No par Grant	a,Y	5.0	5.3		me V 1 X 80
mayor profet (D.Y.	4 5		44 17	
Hardweller nestrá)	45.0		0 1	No soorte
METERS.	26	10.7		0 1	According to the

	NAME G	onre A	MIGA	PC	ST
	union to	4.1		21	
	as do the	2			
1	20.500.20-1	4.		8.	
ы	WENTER VISIT	6.1	-		
31	200000000000000000000000000000000000000			2	
-1				-	
н	N FR	-4		×	
ш	f consumer				
ш		-	-	_	
ш	30.49-1 ,"	Je			1
ш	1 20 6	24			
ш	22700	26			
4	ALTO MOTOSALA FA	3,8			
	Nucroses	21	3	4 .	
ш	Baggisterr	V	0.3	2.	
	40× 420	- 1		-	
ш	attent the Apple			-	
	90 1 pr 3 c 1		yd.	-	
	Name of Street	~	24		
ш	*arrae	53		-	
ш	* warrings	-			
ш	w require			,	
ш	No. 4 mar.	7			
ш	Apr. 1000	2,9			
ш	7 ang 2 m/	- 17	4	16	
ш	Contract to	271			
ш	10 14!	2.4			
1	formithelps	21			
н	Sendon	24	1	4	
н	har syprat	7		34	
н	West bye	0.4			
ш	46.81	2.			
ш	epin.	*		7	
ш	graceriti.	4.54	1	-	
ш	Caudean	ME		-	
н	period		-	N	
ıε	+9.50,000	*			1
ш	3 17 1			À	
	district and a second	S.65			
ш	4/24/2	ACh.		11	
	Active,	Sat			
	With Adequ	58			
	White a	ACI			
ш		~			
ш	Ac, uncreise	2.7	+4	13	
	me V V K stee			-	
ш		-	_		
18	We show	J-b		-	
	According to the				

Manufact Manufact Angertra M.E. Manufact Anthon a service as and it is a service as an interest the service and service as a service and service as a service as

CDTV Hard and Software: Gradget havat tot Silven. Per, elleve Poris and and merketen klapter ter Jesskill ann tradisistich Aus alle eine hodeladis hei JATA teratis Bater Hard und Softwar to CRT auf Johnson	w AAA	
Walter for Angelost; Super Fundcom - G Lynx - Sume Ray - LDG System - Hard-on		
Hardware for alle:		
PC 28+54 TO MIS/7 M8 form/5,75, /3,5 lines,		
43 NB Nackdi NGA role v role Moder 104 s 768.		
MANUAL COURSE	1/4	253
5 7 KE even for ANNO 1500 of the shutefiller follows:	59	
5.7 Ell me eta-color Atal-maressiyayag		
alim produit/sugalete Eurobin	7/4	
FAS trestourpila According 2 AS Copper	354	9%
Economicioter of \$ 1 fb t 500+ of Ect. 3	58	
All the could be Mathematical and the first	3 4	
7 MR etex for A 2000 Not anywatering by 3 NB	10	3
Action Listration IAE 3 ANGA 500	.0	20
A feer rankings ME 3 ANSGE (1900)	U	
emerger enekhalist at a	Cw	12
25' ertemp lamp lane its lams abox./lis	ÇV.	
ETC Set MAKE on DETCO	2	1.
Modern 2400 Boad NWF 5 net FTZ for WWEA/51/71	29	
Fairs Dt Dit color 24 Rodel Pares Its ANGE/PE/SER		after
AMSAWatdeschliebe deutsche Versen und Rendhäbe	e 500	199
Griffier faculation and mattern benchmarks	لم 2 قم	

Gregor State State (1660)

Morse lar alle:	
Note: No one to provide 2	0 15
124 7 2 1 1 2 2 4	V -
Option Pitter for 71 retroom 85: 75 February	
Infrared Miless Treakholts - September - Mediague	Pichina
and male and Antropa	repaire
Asysticks für alle:	
the step of the	WEST
77.114	20.74
war forward to 2 ox and 47 18 to 31 Min	-
Strand you study I me.	26.5
Pisur*	41
\$19400 F E DEA -1	4
2 129	N 3
WHEN Y WELL ! " " "	.4
do to population	4
	¥
The same of the sa	
Tower St. 1887	
Olibford fearing this	N .
with the same	m'Y

twilinger stratte Se towns ale Mayir Mosik - Produkte

Versanifiedingungen: Sai Vorkause + DM 5,00, bei Nechnehme + DM 7,00
Fox 02162/12074 - Bir: 200030218212073 - ede: "Sciences"
HAMO K. Rösges - Rohserstraße 235 - 4060 Viersen 1

Ihr gegen Tantal antreten und ihn besiegen. Jetzt könnt Ihr mit dem Talisman wieder zu Elminster nach Limbo gehen. Mulmaster City (Cave of Arcam)

cam)
Geht in Mutmaster City in die
Arena und betätigt Euch dort
als Gladiatoren. Nun laßt Ihr
Euch zu Aream bringen und tötet ihn ohne jede Diskussion.
Geht jetzt in die Aream Cave
und schlagt Euch bis zum Portall durch

Dark Dimension (Dark Dimension)

mension)
In Dark Phlan solitet Ihr mit
Gragnak Ulfim (2) reden und im
mördichen Gebäude den
ansehnlichen Schate Deine
Befreit Sasin von inzen Michtegerngatien (1), Gelhrünz Punkt
des Monument zu errichten.
Gebit im Westen aus der Stadt
und blast an der Iron Well fürjeden Charakter einmal ins
Horn Wenn Ihr in Gothenmes
Land seud, werdet Ihr von Sashe gefragt, we Ehrminster ist.

Sagt es Ihr nicht, denn sie ist nur eine Illusion eines Raksasha. Bei Punkt 1 erwartet Euch ein sehr schwieriger Kampf. Darum ist es überlebenswichtig für jeden Charakter, die Scroll versus Dragon Brreath zu benutzen. Geht in den Restroom, da Euch gleich der nächste schwere Kampf gegen eine Masse Minions erwartet. Danach erledigt Ihr gleich die Paar Beholder und holt Euch bei Punkt 5 den Schatz. Im inneren Bereich findet Ihr einen Pool, in dem etwas glitzert. Denenige Eurer Party, der den Ring an hat kann sich den anderen Ring holen, Kurz darauf kommt Gothemnes wieder, der Euch die drei schwersten

Kämpfe im ganzen Spiel liefert.
Habt Ihr alles richtig gemacht, dann dürft Ihr Euch
ietzt an einem Abspann laben.

Nebulus 2

Ein paar Hilfen gefällig? Kein Problem, Volker Reineking kann weiterhelfen

Im Pausenmodus erhäll man nach Eingabe von "BLUE-HOUSE" oder "HOUSE-BLUES", je nachdem in welchem Turm man sich befindet, alle verfügbaren Extras. Durch das Eingeben von "LOVE AND LOVE", "GREENTREES" oder "ICCHOUSE" im Titel-Screen gelangt man in einen der späleren Level

Bundesliga Manager Professional

Bundestiga Manager Professional

Maurice Zaft aus Kundert befreit Euch von allen Geldsorgen. Jetzt könnt Ihr Euch die teuersten Spieler leisten ohne Bankrott zu machen.

Man geht zur Bank und nimmt drei Kredite zu jeweils I Mark auf. Versucht man jetzt noch einen Kredit aufzunehmen (max. 399997 Mark). Dieser Antrag wird zwar abgewiesen, aber das Geld wird Euch trotzdem gutgeschrieben.

Might & Magic III

Daniel Ratheiser aus Alsheim versorgt alle Rollenspieler mit den ersten Teleporternamen und Paßwörtern. Bleibt zu höffen, daß uns bald die erste Komplettlösung erreicht. Teleporternamen. Baywatch — Seadog Fountain Head — Home

Fountain Head — Home Wildabar — Freeman Swamp Town — Doomed Blistering Heights — Redhot Arena — Arena — Arena — See of Fire — Fire Frozen Isles — Earth Swamp Isle — Water Paßwriger;

Castle Whiteshield — Joabary, Smello Castle Blood Reign — Ogre.

Nortic
Castle Dragontooth — 11,

Castle Dragontooth — 11 20000 Raise Sunken Isle — Youth Arachnoid Cavern — 20.301 Dark Warriors Keep — 314 Slithercult Stronghold - Epsi-

Castle Blackwind - Ten Castle Greywind - Circle Cathedral of Carnage - Moose will be Weeds - Field: JVC Evil Eve Forest Dungeon -Eves. Blink, Tears Central Control Sector - Crea-

tors Engine Sector -- Warp, Suble-

val Main Engine Sector - Primary Fountain Head Dungeon -Rats

Einige Geheimnisse - Darkness, Icicle, Secret, Chain, Mirror, Chair, Echo, Tomorrow

Noch ein paar Tips: Den Titel Crusader erhält man hinter einer Wand im Hidden Valley. Das Relik für Unicorn besitzt die Prinzessin Trueberry Im Sumpfland. Die Keycard für die Pyramiden findet man im Mount Keystone.

Outzone

Stephan Reichartz aus Bonn liefert alle Paßwörter für Lankhors Knobel- und Geschick-Level 2: CHARLEY Level 3. BREWSTER Level 4: RV W RAMA Level 5: THE ABYSS Level 6: J CAMERON Level 7: L BRITISH Level 8: SOUTHSIDE Level 9: HUELSBECK Level 10: B FIEDEL Level 11: BITMAP BRO Level 12: M BIEHN Level 13: FACTOR 5 Level 14: J HIPPEL Level 15: R MATTHEWS Level 16: TEXAS Level 17: J BURNS Level 18: SILVESTRI Level 19: T HOLLAND Level 20: CAULDRON 2 Level 21: MOORCOCK Level 22: Z Level 23: DRACULA Level 24: POLEDOURIS Level 25: STARDUST Level 26: SOON

The Simpsons

Level 27: HORROR

Level 28 TALES

Auch Bart und seine Lieben sind unsterblich. Wie das geht? Ihr wartet einfach ab, bis die Szene geladen wird, in der die Familie vor dem Fernseher sitzt. Jetzt gebt Ihr "COWA-BUNGA" ein und die Simpsons-Sippe ist unsterblich. Dieser Tip stammt von Heinrich Berghoff aus Kiel. Do the

Ruilderland

Von Volker Remeking aus Bremen stammen die Paßwörter zu Loriciels "Builderland". Level 1: BUILDI

Level 2: YOTTHA Level 3. BEARBY Level 4: OCTOPY

Level 5: DIABLO Level 6: GOTIUS

Wizardry IV -The return of Werdna

Fortsetzung vom Heft 1/92

Heute aeht es dem Oberbösewicht endgültig an den Kragen. Um nun in das Schloß zu gelangen, muß ein Paßwort genannt werden. Mit Hilfe der Hinweise des Orakels und der Anleitung findet man das gesuchte Wort: es ist Werdnas uralter Schlachtruf: "Trebor Sux". Im Schloß angekommen, findet man den Inn verschlossen vor. die Zitadelle ist scharf bewacht, und einer der beiden Brunnen ist beschädigt. Steigt Werdna in den noch funktionierenden Brunnen, fällt sein Alignment auf Evil zurück und alle Items, die er im Schloß gesammelt hat, werden zerstört. Ist Werdnas Alignment Evil, kann er auch keine neuen Items im Schloß aufnehmen

Um den beschädigten Brunnen zu reparieren, braucht Werdna die Maintenance Cap. Wenn er dann im reparierten Brunnen badet, steigt sein Alignment auf Good. Um den Inn zu betreten, holt man sich den Schlüssel vom Innkeyper (heißt tatsächlich sol) im nordwestlichen Turm des Schlosses. Im Inn begegnet man den Von Halstern Knights, die Werdna nicht angreifen, wenn er die Items Arrow of Truth, Crystal Rose, Maintenance Cap und Orb of Dreams hat.

Um die Zitadelle gefahrlos betreten zu können, braucht Werdna die Items Arrow of Truth, Crystal Rose, Maintenance Cao, Orb of Dreams und 1000000 Goldpieces. Dafür erhält er das Rallying Horn und freies Geleit.

The Castle: Level - 1 Wichtige Items: Arrow of

Truth, Crystal Rose, Maintenance Cap, Orb of Dreams, Signet Ring.

Man befindet sich auf der Brüstung des Schlosses. Ein unbedachter Schritt und Werd-



atr. 37, 6530 Bingen z. Rhi Telelon B&1 31/22&3 &5 Laser Disc Games!!! Grundausstattung Pioneer CLD 1500 + Interface + Steuersoftware + Dragons Lair Amiga 1199.00 Atari .

1299 00 Steuerinterface + Software + Dragons Lair 199.00 Amiga ...

Atan 189.00 Thaveros Quest . * Space Ace

* bei Drucklegung nicht lieferbar 43 MB Festplatte für

Amiga 2000/500 inklusiv Controller....749,00 LADENGESCHÂFT: KLARASTRASSE 25, 6500 MAINZ

Auf nach Weinheim an der Bergstraft

MN-HobbySoft

Parkplatz am Museum ausgesch (dert) Mo. S., 9 30 12 30 Mo., Dt., Do. Fr. 14 30 18 00

Riesenauswahl, tolle Preise, taglich Neuheiten, standig Sonderangebote.

Computerspiele Module

Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz. leicht zu finden.

Jetzt auch im Topware-Computercenter Leninallee 168 ()-4020 Halle

> Auf nach Halle



02151/390071 Ve sandbedingungen Bei vorkasse + DMI 6.00 bei Nachhahme + DMI 8.00 Bestellung schrift ich FROG-SOFT R GUTOWSKI, Martinstr 77a, 4150 Krefeid

98,50 98,50 74,90 98,50

HAME 200/GR MS-003 Great Napoecnic Battles Gunship 2000 Gunship 2000 Hermitali Hell Street Blees Raim 65 75 one Open 5 opulous 2 Powerhorger Data Dish PP Harmor Princa Of Persta Crient & Glory or necotal
is necot (Longway)
John
Cand
mance of Torte Kingdoms 2
est any
not (N The Mentey false 2
ret Weapon Of the Laffware
fill Sentos 2 Charles and the Control of the Contr

> 2 MB bis 8 MB scenturber Lauhrerke Amiga Millitered
> Night Best Maus that Mour
> Optische Maus für Amige
> Optische Maus für PC
> Georie Jaystick für PC

na stürzt in die Tiefe. Dieser Level ist zu etwa einem Drittel nicht kartographiert, da man nicht überall hinkommt. Es wäre aber möglich, daß sich dort noch etwas befindet, wo jetzt leere Stellen sind.

Den Arrow of Truth erhält man vom Order of Laurel für den Dab of Puce. Die Crystal Rose gibt's bei den Ladies of the Rose, wenn man Trebor's Geist zur Ruhe gebracht hat und Werdnas Alignment Good

Die Maintenance Cap hat der Order of the Pelican, Solltet Ihr angegriffen werden, habt Ihr wahrscheinlich das falsche Schwert vom Altar in Level 7 mitgenommen oder den Tempel nicht in Ordnung gebracht.

Den Orb of Dreams tauscht der Order of the Tyger Cubs für das Pennonceaux. Um am Baron's Counsil vorbeizukommen, braucht Ihr: Arrow of Truth, Crystal Rose, Maintenance Cap, Orb of Dream und Rallying Horn. Habt Ihr all das, erhält Werdna den Signet Ring.

The Castle: Level - 2 Wichtige Items: Inn Key. Mythril Gauntlet, (Void Trans-

ducer). Hier befinden wir uns auf den Türmen des Schlosses. Es gilt hier das gleiche wie in Level - 1, nur daß man zwei Stockwerke tief stürzen kann, was meist tödlich endet. Dieser Level ist zu etwa zwei Dritteln nicht kartographiert. Doch auch hier besteht die Möglichkeit, daß an den jetzt leeren Stellen noch etwas zu finden

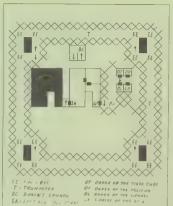
Im Packrat's Nest findet man ein Item namens Void Transducer, allerdings habe ich nicht herausfinden können, was man mit ihm anstellt.

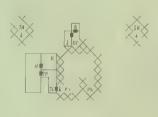
Den Inn Key, den man braucht, um in den Adventurer's Inn zu kommen, hat der Innkeyper, der auf der nordwestlichen Turmspitze sitzt.

Hinter einer versteckten Tür in der Zitadelle erwartet Werdna ein Rätsel. Die Antwort ist gleichzeitig der gesuchte Gegenstand: Mythril Gauntlet.

Im letzten Level von Wizardry IV habe ich zwei Lösungen gefunden, es könnten aber noch mehr sein:

1. Auf der Spitze der Zitadelle trifft man das Duke's Council. Um nicht von ihnen angegriffen zu werden, benötigt Werdna die Items Arrow of Truth, Crystal Rose, Maintenance Cap, Orb of Dreams, Rallying Horn und Signet Ring. Nun erhält Werdna das (einmalige) Angebot, zum neuen







H. HAWKWIND

K : KADORTO

TOWER ARTICLERY

GT : GILGAMEIN'S TAVERN

Overlord gemacht zu werden. 2. Nachdem Werdna sich

zum Dach des Inns durchgekämpft hat, steht er einer lebenden Legende gegenüber: Hawkwind, der Mann, der Werdna damals besiegte und das Amulett zurückbrachte. Wer sich nun in den Kampf stürzt, wird feststellen müssen, da8 Hawkwind von keiner Waffe und keinem Zauberspruch verletzt werden kann. Die Überwindung dieses Hindernisses liefert wieder das Orakel: Hawkwind ist wie Achilles man muß nur seine Schwäche finden. Den Hinweis darauf finden wir in den Karten: In den Felsen des Cosmic Cube und des Maze of Wandering erkennen wir Buchstaben, die den Namen eines Monsters bilden. das Hawkwind besiegen kann. Also zurück zu einem Pentagramm im Cosmic Cube, das entsprechende Monster beschworen und Hawkwind ist Schnee von gestern. Bevor es zur letzten Begegnung mit dem Gott Kadorto kommt, muß Werdna den Mythril Gauntlet equipt und die Holy Limp Wrist dabei haben, sonst kommt man nicht an das Amulett, das der Gott in der Hand hält. Hat man das Amulett endlich in der Hand, wird Kadorto beslegt und Werdna zum neuen Gott.

Wrath of the Demon

Heiko Herold aus Fontane/ Villorba kennt sich mit Dämonen aus. Er hat uns ein paar nützliche Tips für die PC-Ver-

sion geschickt. Generell: In den Lauflevels hat Kartenzeichnen nicht viel Sinn, da es reicht, aus der anderen Richtung zu kommen oder anders zu laufen (kurz stehenbleiben statt weiterlaufen usw.), um die Gegner zu verschieben, ganz zu überspringen oder gar mehrmals erscheinen zu lassen. Also sind kurze Reaktionszelten gefragt. In den Kampflevels kommt es dagegen auf die richtige Strategie an: Goblins werden kniend erwartet, größere Gegner (Drachen, Cave Guardian, Swamp und Tempel) erwartet man ganz links, bis sie einen Schritt vor Reichweite herangekommen sind: dann das Schwert schwingend so lange vorwärtsspringen, bis man einen Treffer plaziert hat. Danach wieder nach links gehen und abwarten; auf keinen Fall den Gegner ganz nach rechts drängen, sonst teilt er Hiebe aus und kann nicht verletzt werden. Besonders schwere Hiebe verbrauchen zwei Herzichen, also nicht zu lange warten und schon vorher F3 drügken.

Levels: In der Höhle erst nach links und dann nach rechts gehen. Auf der Straße erst rechts in Richtung Turm gehen; den Wassertropten nehmen und ihn kurz danach auf das Feuer schütten, dann dieses überspringen. Vor dem Turm ganz nach rechts gehen und springend auf den Vogel einschlagen. Der Troll ist eine (unergiebige?) Flaschenquelle, also sofort auf ihn eindreschen wenn er erscheint. Hat man schon drei Herzen, kann man eines verbrauchen und die nächste Flasche nehmen. damit ist man immer randvoll mit Energie. Danach geht man

nach links zum Tempel.
Schloß: Die Flaschen können jederzeit aufgesammelt werden, wenn man in der Nähe ist. Davon abgesehen sieht der Weg so aus: 0: Start, 1, 2, 3: Schalter betätigen, 4, 5: Schlüssel nehmen, 6: Goblüssel nehmen, bis debtügsel nehmen hand Schlüssel nehmen.

men, eventuell 7, 8: Schalter betätigen und grüne Flasche nehmen; muß aber nicht so sein. 9: Drachen bekämpfen und den Schlussel nehmen, 10: Feuerball nehmen, 11: Dämon bekämpfen.

Jetzt werden Sie denken: Schönes Sniel -- aber as ist einfach zu schwer, das schreit ja geradezu nach einem Cheat Mode Den habe ich zwar nicht gefunden, dafür aber habe ich das File WRATH SAV entschlüsselt. Die zwischen den einzelnen Levels abgespeicherten Spielstände bilden jeweils ?80 bis 128 Byte lange Blöcke. Innerhalb jedes einzelnen Blokkes bestimmen das 24., 26. und das 28. Byte die Anzahl Herzen, Blitze und Schutzschilder. Mehr als drei (?03, nicht ASCII-drei) ergibt null, also im Titelbild jedes Levels abspeichern, aus dem Spiel herausgehen (geht am schnellsten mit Ctrl-Pause) und mit den PC-Tools oder einem ähnlichen Programm die "Korrektur" vornehmen Damit wäre das Königreich dann wohl gerettet

Elf

Wenn Ihr den Tip von Patrick Stolba aus Griesheim ausprobieren wollt, müßt Ihr schnell sein. Ihr tippt während des Spiels schnell (f) CHOROPOO ein. Jetzt hat man je neun Gewürzarten, 99 Pets und ist wieder gesund.

Shadow Dancer

Robert Jansen aus Stuttgart verschaft Euch unendliche Leben. Ihr geht einfach in den Pausenmodus und gebt "GIVE ME INFINITES" ein. Schon seid Ihr unsterblich Ganz einfach wenn man's weiß.

Rolling Ronny

Frank Siebert aus Dorsten weiß einen Tick auf dem Amige, um in Sitch auf dem Amige, um in Starbytes Geschick-lichkeitsspiel unsterblich zu werden. Durch Drücken der Space-Taste geht ihr in den Pausenmodus. Jetzt drückt ihr

die "C"-Taste und anschlie-Bend den Feuerknopf. Jetzt könnt Ihr mit Ronny über den Bildschirm fliegen, Ihr müßt keine Juwelen mehr ensammeln und habt unbegrenzte Leben. Das dürfte fürs erste reichen

Leisure Sult Larry 5:

Nicole Sczesny aus Bad Homburg ist ein alter Larry-Fan und schickte uns als erste die Komplettlösung. Larry In Los Angetes:

Larry nimmt die Kaffeekanne und betritt das Zimmer. Danach trinkt er einen Schluck Wasser (nach so einer Werhandlung!) und beschließt sogleich, seine Siebensachen zu packen; aus diesem Grunde befritt er sein Büro (hinten linke)

Er schaltet zunachst seinen Cartridge-Tape-Player (hintere Tischplatte an und wählt eines der 24 Musikstücke aus. Dann







nysservice RICHARD BERRY enreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel: 0911/795102

öffnet er die Schublade unterhalb des Tape-Plavers und findet sein Batterreladegerät. Neben dem Monitor entdeckt er drei Bänder für seinen Camcorder, Perfekt! Drei Bänder -drei Mädchen: Als er sich die Bander näher anschaut, stellt er fest, daß diese erst entmannetisiert werden müssen. Hinten auf der Arbeitsplatte befindet sich der Entmagnetisierer. In ihn steckt Larry die drei Bänder. Nun verwendet Larry den Desinfizierer (Faß in der Ecke) Da Larry alle Aufgaben in seinem Büro erledigt hat, geht er ins Archiv (Tür geradeaus vom Foyer). Was liegt denn da? Ei-AeroDork-Airlines-Gold-Card. Larry nimmt sie natürlich mit (was denn sonst?). Jetzt sucht Larry den Ordner der drei Mädchen. Er findet sie im rechten Schrank, in der obersten Schublade. Er schaut sich die Mappen genauer an und findet eine Serviette, eine Streichholzschachtel und eine Visitenkarte. Larry schaut sich die Visitenkarte an, dann verlåßt er den Raum

Im Fover steckt er das Batterieladegerät in die Steckdose und in dieses den Camcorder Nach einigem Warten beträgt die Batterieleistung wieder 100%. Vorsichtig zieht Larry die Apparatur wieder aus der Steckdose, wobei Stromschläge durchaus nicht ungewöhnsind. Vorsichtshalber schiebt er schon mal eine Kassette in den Camcorder, Nanu. was ist denn das für ein merkwürdiges Gebilde (rechts unten auf dem Bildschirm)? Das muß sich Larry gleich anschauen.

Nun geht Larry ins Freie, wo schon seine Limousine wartet Schnell noch ein Blick zu Chesty Turbo, der Gründerin der PornProdCorp (Brunnenslatue). Larry steigt in den Wagen. Nach einer kleinen Erkundung der Wagenausstattung kommt Larry am Flughafen an.

Zunächst beschließt er, sich ein Flugticket am Automaten (links neben der Eingangstür) zu kaufen. Er schiebt seine AeroDork-Karte in den Spalt und kauft sich ein Ticket nach New York. Nach sorgfältiger Eingabe des Sicherheitscodes entnimmt Larry das Flugticket und seine Gold-Card. Im Flughafengebäude zeigt er der Kamera seine AeroDork-Karte und wird eingelassen. Im Wartesaal "setzt" Larry sich auf den Stuhl und nach einigem Warten erscheint die Aufforderung, sich zu melden. Also "gibt" er sein Flugticket der Ticketmaschine neben der Tür.

Im Flugzeug nimmt Larry noch rasch die Flugzeitschrift aus dem Sitznetz und träumt von seiner Passionate Patti... (hier erfolgt ein automatischer Per-

sonenwechsel).
Patti im Nachtclub und im
F.B.I. Headquarters

Nach einem Gespräch mit dem Olubmanager und Inspektor Desmond findet Patti sich in einem Labor wieder Zusch in einem Labor wieder Zusch eine Stack und die beiden Leute in der Mitte Da es in dieser Raumhällte nichts Interessantes mehr zu sehen gubt, läuft Patti ein Stück weiter

Larry in New York

Larry ist in New York angekommen und verläßt den Warteraum. Neben der Kamera befindet sich eine Sammelbüchse, aus der sich Larry den ein zigen Quarter nımmt. Nun versucht er, sich eine Limousine zu rufen. Aber wie? Larry schaut sich die Werbung am oberen Bildschirmrand an und findet die Telefonnummer (Achtung: merken!) eines Limousinenservice. Er geht zum Telefon und wirft das Geldstück ein. Dann wählt er die Nummer und wird verbunden. Ist dies erledigt, geht er ins Freie und setzt sich in die Limousine. Als erstes nımmt er sich den Kalender, den iemand im Auto gelassen hat. Er schaut ihn sich an und findet Kreditkarten und Bares, Dann zeigt er der Fahrerin die Ser-

In der anderen Raumhällte wird sie zuerst in den Computer aufgenommen, betrit Larry das Caf. Er öffnet die Flugzeitschrift und findet eine : Flugzeitschrift und gehof dann eine Tür weiter zum Arzt.

Danach (andlich wieder draußen) nimmt Patil den eissernen BH und schaut this sich an. Vorsichshäuber zieht sie ihn gleich an (man)

Patti den eisernen BH und schaut ihn sich an. Vorsichshalber zieht sie ihn gleich an (man wieß ja niej). Dann steigt sie ins Aufu und nimmt die Champagnerflassche. Sie führt ein Telefongespräch mit Desmond und läßt sich ein Fax über Reverse Biaz und ein Fax über Poterse Biaz und ein Fax über Aufur und betrift das Labor, um sich den Data Man und die DataPaks zu hofen. Sie schiebt ein DataPak inden Data Man und besteigt das Auto ermeut. Nun zeigt sie dem Patner des eine Fax von Fleverse Biaz und schält danach interessante Information. Larry redef mt dem Marte. Da despr ihm freuwlig keine Lochkarte geben will. besticht Larry nimmt den Lochstreten nimmt den Lochstreten und schiebt ihn in die Maschine. Im nächsten Raum setz ist Lerry, bis Michelle kommt. Er will in hir folgen, doch das geht nicht also kehrt er in die Eingangshalte zurück.

Larry nimmt sein Lochband und benutzt es mit der Musikbox (vorne links). Er kann nun mit der veränderten Karte auch die zweite Tür öffnen. Endlich sitzt er im selben Raum wie Michelle und beginnt ein langes Gespräch, bis Michelle ihm erlaubt, sich an ihren Tisch zu setzen. Nun schaltet er schnell den Camcorder ein. Am Tisch redet er weiter, bis sein Video im Kasten ist Am Ende überund die Kreditkarten, Larry ruft sich eine Limousine bis zum Flughafen mit Hilfe des nun treigewordenen Telefons Am Flughafen kauft er sich ein Ticket nach Atlantic City, Im Flughafengebäude lädt Larry zuerst einmal seine Camcorderbatterien und wechselt die Kassette Dann betritt er auf bekannte Weise das Flugzeug und schläft ein... Patti in Baltimore

Patti befindet sich vor dem Shill-Gebäude und betrittes. In der Eingangshalle betrachtet sie eine Tafel. Sie schaut solt die Namen der Reihe nach an und stößt schließlich auf die Rever Records. Sie spricht den Wächter an und er holt ihr den Fahrstuhl herunter.

Oben angelangt, nimmt sich Patti die goldene Platte. Man hört sich nun die goldene Platte ganz normal an, dann erhöht man die Geschwindigkeit, danach läßt man die Platte rückwärts spielen, elnmal mit norjmaler und einmal mit schnelle-

Patti beritit nun das Studio. Ste geht direkt zum Keyboard: Die ersten beiden Male muß man noch selbst spleien, das dritte Mat geht das "vie von selbet". Dam dar sie sich das Playback anhören. Im Studio bietet sie Revor Champagner an. Zurück in hiror Limousine han. Limousine pattern an. Limousine pattern an

Larry ist in Atlantic City. Im linken Teil des Flughafens stehen vier Spielautomaten. Larry zieht nun bei einem Automaten den Hebel und gewinnt einen



TESTEN

Carlotte Carlotte	***			D 1	11 0 11 27							_	-	no one
TOP AKTUELL		Artigo	Atan	PC/IBM	TOP AKTUELL		Amiga :	Alar	≥C\BW	TOP AKTUELL	_	Amiga	Atan	PC/IBM
4 D Sports Boxing	DA	64,90	64.90	76.90	First Samurai		76,90	-		Populous 2		V.B		V.B.
7 Colors	DA	59.90	59,90	64,90	Formula One Grand Prix		V.B.	V.B.	V.S.	Powermanger	DA	76,90	76,90	
Airbus 320		V.B.	VB	VB.	Fort Apache		76,90	76,90	82,90		DA	44,90		
AD&D Collection		76,90	76,90	82,90	Games Winter Challenge I	DA		eres de	82,90	Red Baron	DA	82,90		89,90
Advontage Tennis		VB.	V.B.	V.B.		AG	64,90	64,90		Reatms	DV	76,90	76,90	
Air Combat Aces	DA	76,90	76,90	89,90	Godfather 3		VB.	V.S.	********	Return of Medusa	DV	69,90	69,90	76,90 82,90
Air Sea Supremacy	DA	76,90	76,90	89,90	Great Courts 2	DA	69,90	69,90	76,90	R ders or Rohann	DV	277	100000000	89.90
Air land Sea	DA	82,90		89,90	Heart of China DAV	ועס	89,90		89,90	Rise of the Dragon		82,90	64,90	
Al'en Breed	DA	64,90			He'mdolf		82,90	****	74.00	Robin Hood	DA	64,90	64,90	76,90
Allen Storm	DA	64,90	64,90			DA	64,90		76,90	Robozone	UA	64,90	04,70	*******
Amnios	DA	64,90	*****				64,90	64,90		Rugby World Cup		64,90	64,90	82,90
Another World	- 1	V.B.	VB.	VB.	ndiana Jones 4				VB.	Rules of Engagement		64,90		82,90
As dya		V.B.	V8.	VB.		DA	64,90			Secret Weapon of the Luftw				89,90
Baby Jo	DA	64,90	64,90	76,90	Koiser		99,90	99,90	99,90	Shadow of the Beast	DA	82,90	64,90	7/ 00
Barbanon II	DA	64,90	64,90	***			89,90		99,90	Shadow Sorgerer	DA	69,90	69,90	76,90
Sards Tale Constr. Set	DA		-2.00.00	76,90	Knightmare		76,90			Silent Service 2	DA	82,90	82,90	82,90
Bards Tale Trilogy	DA			89,90		DA	82,90		89,90	Space 1889		76,90	76,90	82,90
BAT 2		-		V.B			64,90	* 1		Space Wreaked	DA	VB.		75,90
Bottle sle	DV	76,90	76,89	89,90		DA	76,90			Speccashing 201	2.		00.00	89,90
Battletech 2	DA		******	82,90	Lessure Suit Larry 5		V.B.		89,90	Spot	DA	64,90	59,90	64,90 76,90
Black Gold	DV	69,90	89,90	76,90		DA	64,90	64,90	82,90	Starbyte Supersoccer	DV	69,90	69,90	
Blue Max	DA	76,90	76,90	82,90			59,90		64,90	Star Treck 6			11.00	V.8.
Blues Brothers	DA	64,90	64,90	69,90	Links			- 84.6- 84.6	99,90	Stratego	DA	64,90	64,90	76,90
Boory	DA	69,90	59,90	64,90	Links Hyaff	- 1		1,000,000	59,90	Strike 2	DA			76,90
Baston Bomb Club	DA	64.90	64,90	64,90	Lane Wolf	- 1		****	64,90	Strike Fleet	DA	64,90	64,90	21.00
But dierland		59.90	59,90			DA	99.00.91		82,90	Ship Poxer Deruxe 2	DA	64,90		76,90
Bundesl ga Man. Prof	DV	76,90		76,90			64,90	64,90		Supaplex	DA	64,90		00.00
Capcom Collection	DA	76,90	76,90	-		DV	V.B.	VB.	89,90	Super Car Pack	DA		1100	82,90
Capta n Planet	DA	64,90	64,90			DA	64,90		F14	Super Space Invaders	DA	64,90	64 90	
Centerbase		V.B.	V.B.	V.8.	Markan Memorandum				89,90	Suspicious Cargo	AC	64,90	64,90	10.47
Chart Attack	DA	76,90	76,90	Asses	Medieva Warner		64,90		76.90	Steigenberger Flotel	DV	59,90	1.00	27.00
Crysisation		V.B.	V.8.	V.B.	Mega Lo Mania		76,90	64,90	VB.	Team Suzuki	DA	64,90	64,90	76,90
C sco Heat	DA	69,90	PM + 1		Magatravaller ?			AFRICA.	82,90	Term nator 2	DA	64,90	64,90	76,90
Conquestador	DV.	69,90	69,90	76,90		S.P.	82,90			The Oath	DA	64,90	****	21.00
Conquest of Langbow	DAI	100.00		89,90	Mig 29 Super Fulcrom		89,90	89,90	99,90	The Simpsons	DA	64,90	64,90	76,90
Cruise for a Corpse	DV	69.90	69,90	V.8.	Might & Magic 3				99,90	Think Cross	DA	59,90	59,90	
Deathbringer	DA	64,90	64,90	64,90		DA	M.M.M.		82,90	Tme Quest				82,90
Death Knights of Knynn	DA	76.90		76,90		EV	VB.	Marrie W	76,90	Traders	DA	69,90	69,90	-
Deuteros	DA	76,90	76,90			DA	64,90	64,90		TV Sports Boxing				82,90
Die Kathedraie	DV	89.90	89,90	89,90	Moonstone		69,90			Jhmo 7			200	V.B.
Double Dragon 3	DA	64,90				DA	59,90			<i>Уюрка</i>	DA	76,90	76,90	
Dragons Lear				VB.		20	69,90		n	Whirtward Snooker	DA	76,90	76,90	
Elviro 2	DA	V8.	V.B.	V.B	No Greater Glary			MC 107 107	82,90	Wild Whee s	DA	69,90		76 90
Exodus 3010		V.S.	VB.	VB.	Nova 9				89,90	Willy Beamish	DA		-	89 90
Eye of the Beholder 2			F 99	V.B.	Pagasus	羅	64,90	A30.00.07 f		Wing Commander 2		***	-	89 90
Face Off	DV:	64,90	64,90	76,90		DA		****	82,90	Wing Comm. 2 Mission 1			***	49,90
Falcon 3 0				VB.		AG			49,90	Wizardry 7	-		1100	V.B.
Fighter Command	DA	76,90	76,90	- ware			64,90	64,90	**	Wellpack	DA	76,90	64,90	89,90
Final Slow	DA	64,90	64,90		Police Quest 3	DA		1000	89,90	WWF Wrestlemonia	DA	64,90	64,90	
Final Fight	DA	64,90	64,90	ewe	Populous/Sim City	DA	76,90	76,90	82,90	Yeagers Combat	DV		Accessed	82,90
						_		_			-			The A. S.
Bestellungen	ab 9	70,-1	OM ve	rsand	kostenfrei - nur	für	liefe	rbore	Artik	el gültig - Konsı	ole	n ab	140,-	DM

GAMEBOY-MODULE je 59,90 LÖSUNGSBÜCHER je 29.90 VERSANDKOSTEN Eve of the Beholder

Indiana Jones

Manuac Mansion

Monkey Island Operation Stealth

Lorry 3

Вырры ворры Casar Palace Casterian/Nebulus Castievania 2 Double Dragon 2 Final Fantasy Legend Makbu Beach Volleyball Mickeys Dang Chase

GRUNDGERAT & SONIC

Bane of the Cosmic Forge Barets Tale 1 Navy Sec s Poperboy Pos Man Play Action Football Snoopy The Simpsons Tour de Irash/ Skale or Die 2 ANDERE MODULE AUF ANFRAGE

Bards Tola 2 Bords Tone 3 Bloodwych Data Disk Buck Rogers Codover Pay Off Captive Champion of Kryms Codename Iceman MEGA-DRIVE MODULE

Conquest of Cornelat Curse of the Azure Bands Death Krights of Krynn Dragonifi ght Dragon Wars Powermonger Space Q.3 Alla aktuellen Mega-Driva-Module Beferbar Spirit of Adv. 369 Dungeon Master Soilten Sie ein Spiel würschen, welches nicht auch eine Sie ein Spiel würschen, welches nicht auch eine Benassen. Für jedes gekaulte Spiel erhalten Sie einen Bonssten. Für 15 Sterne arhalten Sie einen Joystick Com. Pro.....Grafts

NACHNAHME 9 .- VORKASSE 4 .-SERVICELEISTUNGEN: EXPRESS 7,- AUFPREIS KARTON 3.- AUFPREIS SPIEL TESTEN 2.-Legend of Fairghail DA= DEUTSCHE ANIEITUNG

DV= DEUTSCHE VERSION

Fordern Sie Noch heute unsere kostenlose Preisliste an!

VIDEOPREISLISTE Bestellen Sie unsere Videopreisliste: Auf einer VHS-Videocassette werden die wichtigsten Neuerschein-

ungen je ca. 3 Minuten lang vorgestellt. 90 Minuten nur DM 24,90

SIE ERHALTEN RABATTI

WORLD OF WONDERS Wir sind for Sie do in...

NORDRHEIN-WESTFALEN Versand Ansprechpartner: Thomas 02195-7758 Mo-Fr 17-21 Uhr

Versand v Lodengeschäft Marktplatz 39 6231 Schwalbach/% 06196-84747 Fax 82467 Ma-Fr 10 13 J. 15-21 Uhr Sa 10-13 Uhr

BAYERN Versand v Ladengeschäft Kilianstr 9 8752 Gunzenbach 06029 7192 Fasc 7192 Mo-Fr 10-21 Uhr Sa 10-14 Uhr

BERLIN Versand Ansprechpartner Bernd 030-3246326 Mo-Fr 17-21 Uhr SCHLESWIG-HOLSTEIN Versand Ansprechportner: Marious 0461-93796 Mo-Fr 17-21 Uhr

Versand Ansprechpartner Thomas 0511-4581650 Mo-Fr 17-21 Uhr

Fur Druckfehler keine Haftung BADEN NIEDERSACHSEN

WÜRTEMBERG Versand + Abhalung 7500 Karlsruhe 0721/2 18 67 Mo-Fr 16-19 Uhr 24 Std. Anrufbeantw.

Quarter, Er sucht wieder eine Limousinen-Verleih-Telefonnummer (an bekannter Stelle). Er bestellt sich einen Wagen

per Telefon und zeigt der Fahrerin die Streichhölzer, Nach einer kurzen Weile befindet er sich vor dem Casino. Er spricht die Türsteherin an und nennt ihr eine beliebige Zahl, daraufhin gewinnt er zehn "Tramp-Dollars". Er beschließt sogleich, das Geld zu vermehren, und zwar an der Video-Poker-Maschine.

Tip: Abspeichern vor ledem Spiel, dann höchstmödlichen Einsatz wählen und spielen: wenn Larry verliert, holt man sich den alten Spielstand zurück und versucht es erneut. Bei iedem Gewinn: wieder abspeichern.

Ist Larry völlig pleite, gibt ihm die Türsteherin wieder 10
"Tramp-Dollars". Hat er nun einen gewissen Besitz (ca. 700 "Tramp-Dollars"), betritt Larry eine der hinteren Türen des Casinos. Er gibt dem Mann 25 "Tramp-Dollars" und setzt sich auf seinen Platz. Nun wartet er auf die Show. Während der Show schaut er sich Jennifer genau an

Nach der Show verläßt er das Casino, um sich den Sted genauer anzusehen. Alle Geschäfte haben geschlossen. bis auf "Ivana Skates". Larry betritt das Geschäft und geht an die Theke. Schon taucht Ivana auf und Larry redet mit ihr. Er gibt ihr 250 "Tramp-Dollars" Larry verläßt den Laden und zieht gleich die Rollschuhe an. Nun fährt er die Bahn auf und ab, bis er Lana trifft. Er spricht sie an. Nach einem längeren Gespräch zieht er seine Rollschuhe aus und gibt sie zu-

Danach eilt er ins Casino und geht dort durch eine der hinteren Türen. Er zahlt dem Mann 500 "Tramp-Dollars". Dann schaltet er vorsichtshalber den Camcorder ein. Nun beginnt der Kampf. Für die Aufnahme gibt es auch wieder Punkte: Als er endlich draußen ist, läßt er den Türsteher eine Limousine holen und besteigt den Wagen

Am Flughafen angekommen, kauft Larry ein Ticket nach Miami. Er lädt den Camcorder auf, wechselt das Band und steigt in das Flugzeug, Gute Nacht! Patti in Philadelphia

Pattı ist in Philadelphia bei K-RAP Sie betritt das Haus und betätigt die Kontrolltafel neben der Tür (die richtige Kombination findet sie auf dem Fax oder auf dem DataPak). Im Büro nimmt sie den Brieföffner. Im



Pflanzentopf findet sie einen Schlüssel, den sie an sich nimmt. Sie öffnet mit ihm die Schreibtischschublade Beim Durchsuchen dieser findet sie einen blauen Kleber mit einer Nummer und einen Ordner, Ste öffnet den Ordner und findet einen wichtigen Zettel. Damit Krapper nichts merkt, fotokopiert sie den Zettel, aber der Kopierer spinnt und Patti wird ganz schwarz. Sie legt den Ordner wieder in den Schreibtisch. Den Schlüssel vergräbt sie wieder und den Brieföffner

legt sie behutsam an seine alte Sie betritt nun das Bad, und

beschließt, eine Dusche zu nehmen. Die Dusche spielt nun Aufzug und Patti landet im Untergeschoß. Dort nimmt sie als erstes die Kleider vom Ständer und zieht sie an. Dann geht sie nach rechts weiter. An der Tür zu Studio B gibt sie die Nummer ein, die sie auf dem Kleber gefunden hat. Aus dem Regal geradeaus nimmt sie ein Band. Sie legt das Band in die Maschine (auf dem Tisch links vorne). Sie schaltet eine Weile (7x) an der Apparatur (am Tisch links) herum, bis sie das Gespräch der Rap-Gruppe hören kann. Sie schaltet als Beweis

Patti wird von P.C. Hammer erwischt und er sperrt sie ein. spult es zurück, dann nimmt sie es an sich. Um sich zu befreien, schaltet sie noch einmal an der Apparatur herum, richtet dann das Mikrophon aus und spricht bzw. singt hinein. Ergebnis abwarten! Endlich befreit, klettert sie hinaus. Sie gelangt durch den Aufzug wieder nach oben, nimmt ihr Kleid und schleicht nach unten in ihre Limousine. Sie läßt sich

träumt. Larry In Miami

Larry kommt nach Miami. Zunächst läuft er nach links und holt sich zwei Quarter aus

nach Hause fahren und

dem Zigarettenautomaten. Dann sucht er wieder die Limousinen-Telefonnummer Au-Berdem findet er die Telefonnummer von den "Just Green Cards" (Schild vom Mittelgebaude aus ansehen). Er ruft zuerst den Limousinenverleih an, anschließend die "Just Green Cards", geht danach nach draußen und holt sich sei-

ne Green Card ah Draußen wartet schon eine Limousine auf ihn, die er auch gleich besteigt. Larry zeigt der Fahrerin die Visitenkarte des Zahnarztes. Dort angekommen, betritt er als erstes die Praxis. Aut einem Tisch liegt ein Zierdeckchen, das Larry selbstverständlich an sich nimmt. Er bindet sich das Deckchen um den Kopf, klooft an die Scheibe und das Fräu-

lein läßt ihn sofort in die Praxis In der Praxis lernt er ChiCha kennen. Larry schaut sie an und beginnt ein Gespräch. Er schaltet die Kamera an und gibt ChiChi die Green Card Sie lädt ihn in ihre Wohnung ein. Natürlich hat er die ganze Gymnastikstunde auf Band Dann betritt er nochmals die Praxis und ruft sich einen Wagen Am Flughafen zieht er sich ein Ticket nach Los Angeles. Er betritt das Flugzeug und träumt

Das weiße Haus

Patti hat es geschafft und wird ins Weiße Haus eingela-

Larry wacht auf, als das Flugzeug dabei ist abzustür-Im Cockpit betätigt er sämtliche Schalter und schaltet damit den Autopilot an. Er wird laut schreiend empfangen und vom Präsidenten ins Weiße Haus eingeladen.

Naturlich treffen sich Patti und Larry beim Dinner.

Als Patti Mr. Bigg entlarvi, eiserne BH!). Larry hat es mal wieder geschafft und darf sich für's erste mit seiner Liebsten zurückziehen.

Lotus Turbo Challenge 2

Den Motor anwerfen und durchstarten: Gunnar Hillebrecht aus Wenden hat alle Paßwörter für Gremlins neues Rennspiel herausgefahren. Nebel: PEA SOUP Schnee: THE SKIDS Wüste PEACHES Stadt: LIVERPOOL Sturm, E BOW

Wenn Ihr als Paßwort DUX eingebt, dann kommt Ihr In ein kleines Bonusspiel, Laßt Euch uberraschen. Wenn Ihr als Paswort TURPENTINE eingebt, dann dürft Ihr alle Level ohne Zeitlimit abfahren — das Spiel macht dann allerdings nur noch halb soviel Spaß, vw.

Deuteros

Achim Nieder-Vahrenholz aus Meerbusch kann allen Deuteros-Spielern aus der kosmischen Patsche helfen, ist man im Spiel, so drückt man ein-fach "Shift C". Der Bildschirm wird jetzt rot. Betätigt man nochmals dieselben Tasten. entfärbt er sich wieder

Geht Ihr jetzt in das Lagermenü, so findet man dort alle zur Zeit produzierten Gegenstande. Diese Anzahl ändert sich nicht, auch wenn man Gegenstände verbraucht.

Last Ninja 3

Martin Nimz aus Bremen sendet uns die komplette Level-Codeliste zu dem Spiel Last Ninja 3 auf dem Amiga.

Level 1: Level 2: IMED

Level 4: BASD Level 5 NUOS Level 6: REOO

The Secret of Monkey Island

Falls Ihr Guybrush endlich einmal sterben sehen wollt, solitet ihr den Ratschlag von Axel Breberstein aus Ratingen

beherzigen. Laßt Guybrush einfach für mindestens zehn Minuten im Wasser stehen. Unser Möchtegern-Pirat wird eine wundersame Umwandlung mitmachen. Laßt Euch überraschen.

Winzer

Martin Stozek aus Bonn hat einen gewinnträchtigen Tick in Starbytes Wein-Simulation entdeckt. Man gehe in die Stadt zur Werbeagentur, wähle Europäisches Fernsehen und stelle alle Ziffern auf 9. Jetzt müßte man eigenflich genug Geld haben, um die nächste zu überleben. We

Mega lo Mania

Matthias Meier aus Schwerin hat sich auf seinem Amiga ausgiebig mit Mega lo Mania beschäftigt und die Codes für alle vier Teamanführer ausgetüfftelt. Die Codes beginnen bei der Epoche eins und enden bei der "Mutter der Schlachten".

CAESAR

MADCAP

Epoche				(Cod	le						
1	I	U	1	Α	z	χ	F	I	W	М	В	
2	G	2	ĩ	Ā	R	Z	L	I	W	М	Χ	
3	М	К	I	Å	٧	Z	L	Х	χ	S	J	
4	K	P	I	A	N	B	S	Х	Χ	S	F	
5	Ω	À	I	A	D	A	М	Υ	Х	S	L	
6	0	F	I	Α	٧	В	S	Y	Χ	S	Н	
7	U	Ω	Н	Α	Z	В	S	J	Τ	A	T	
8	S	٧	Н	Α	R	D	Y	J	T	A	P	
9	S	Н	К	Α	${\mathbb F}$	Z	F	М	₩	М	J	
MdS	J	G	L	Α	N	Đ	P	Н	0	S	Y	

SCARLET

Epoche				C	od	=					
1	0	٧	I	A	Y	A	S	Ι	W	М	С
2	м	Ä	J	Α	Q	С	Y	I	₩	М	Y
3	S	L	Ι	A	U	С	Y	Х	Χ	S	Ж
4	Ω	Ω	Ī	A	I	Y	F	Х	χ	S	G
5	W	В	I	A	C	D	Y	Y	χ	S	М
6	U	G	I	Α	Q	Y	P	Y	Χ	S	I
7	A	S	Н	Α	U	Y	F	Ĵ	T	Α	U
8	¥	₩	Н	Α	М	À	М	J	T	À	Q
9	Y	I	К	Α	E	С	S	М	₩	М	К
MdS	Р	Н	L	A	0	U	0	K	0	S	G

OBERON

Epoche				(Coc	le						Epoche				(coc	le					
1	U	W	I	Α	N	Ç	Y	I	W	м	D	1	С	T	1	A	0	С	Y	1	W	М	A
1	S	В	j	A	В	Υ	F	I	W	М	Z	2	A	Y	I	λ	¢	Y	F	I	W	М	W
3	Y	M	ĭ	À	F	Y	F	Х	χ	S	L	3	G	J	I	A	G	Y	F	Х	Χ	Ş	I
4	W	R	1	Α	Х	Z	L	Х	Х	s	Н	4	Ε	0	Ι	λ	Y	Z	L	Х	Χ	S	E
5	C	Ď	Ι	Α	N	Y	F	Y	Χ	S	N	E	К	Z	Н	A	0	Y	F	Y	Χ	Ş	K
6	A	İ	I	Α	F	Α	М	Y	Χ	S	J	6	I	Ε	Ι	A	G	À	М	Y	χ	S	G
7	G	Т	Н	Α	J	λ	М	J	T	Ä	٧	7	0	P	Н	A	K	Ä	М	J	T	Α	5
8	Ε	Y	Н	A	В	С	S	J	T	λ	R	8	М	U	Н	A	С	С	S	J	T	A	0
q	Е	К	К	A	W	D	Y	М	₩	М	Q	Q	M	G	К	Α	U	D	Y	Ā	N	М	Y
MdS	С	P	K	Α	T	C	S	E	Т	G	P	MdS	К	L	К	λ	I	Z	F	0	D	М	W

Space Rogue Philip Kensche aus Herzo-

genrath ist unter die Raumpiloten gegangen und meldet sich für uns aus dem All.

Wo finden Sie welche Personen?

Hiathra Starbase

— Orillio — Hal9k

- Ceback Micon I Outpost

- Sir Eld
- Selvian
Micon II Mining Station

Drak
 namenloser Verrückter

namenloser Verrückter
ConVec East Mining Station
 Omas

Blutous
 Langrange Mining Station
 Sishaz-Agnh

Coth Carrier — Janus

Deneb Prime Starbase

— Duchess Avenstar

VengorTiwa

Free Guild Outpost — Gut

Chi-Sha
 Mann im Schlafsaal für die
Voranmeldung bei Gut
Ross Mining Station
 Händler("Children's Video-

Händler("Children's Video disk")
 Lux-23a

Dr. Elanius Ferah
Trochal Outpost

- Vilanie

Micon IV Mining Station

— Zonath Prosk

Personen, die überall zu finden sind

— Somar lan — Veda

— Ichiki

- Toom
2. Spielverlauf:

A. Man kann sich am Anfang direkt vom Startkapital einen Saphire Laser kaufen und sich dann als Piraten- bzw. Manchigger sein Geld verdienen. Von dem zusammengeschossenen Geld betreiben wir später Handel. Für diesen Weg sollte man allerdings gut kämpfen kön-

B. Wenn man will, kann man auch schon von Anfang an handeln. Gute Handelsrouten sind Deneb (Luxusgüter)— Bassruti (Nahrungsmittet)— Nar'see (Mineralien) oder Hilathra (Hi-Tech)— Arcturus. Ber dieser Vanante muß man allerdings aufpassen, daß man nucht abgeschossen wird. 3. Aufträge und Jobs:

A. Wir fliegen zur Hiathra Starbase und besorgen uns von Orillion den Pilotenschein gegen 10 Crs Gebühr. Danach sprechen wir mit Ceback. Sie gibt uns einen Brief, den wir Tiwa übermitteln müssen. Nachdem wir einige Mate Briefträger für die beiden gespielt haben, belohnt Ceback uns mit einer kleinen Information über den Standort einer Keycard.

B. Im Micon i Outpost erhalten wir von Sir Eld einen Auttrag. Wir müssen eine Statue zu Orillion bringen. Wir überbringen also die Statue (unbedingt auf die Antworten zu Orillion achten!) und erhalten von Sir Eld die Stealth Box.



C. Wenn wir einen höheren Rang haben, können wir zu Duchess Avenstar gehen. Wir sollen für sie Targon finden.

D. Auf der Ross Mining Station treffen wir Lux-23a. Der kleine Roboter sucht seine "Freundin". Wir finden sie im Free Guild Outpost. Est stchheißt. In der Zeit, in der wir sie au Lux-23a bringen, haben wir einen Reparatur-Droiden. Lux schickt uns den zu Halbk, von dem wir als Dank für die Hille einen neuen Droiden bekommen

E. Zariath Priosk, der Gravitationswissenschaftler in Zed N27, braucht für die Fertigstellung seines Antigravitations-Triebwerks eine funktionstüchtige Translucent Coil, Ein solches Exemplar bekommen wir auf Coth Carrier, Wir gehen im Vorraum durch die obere Tür. die man mit der Keycard öffnen muß. Aufpassen, es wimmelt von Alarmkarten! Wir gehen also zuerst diagonal nach rechts oben und dann direkt nach oben auf die rechte Seite eines Kastens. Wir untersuchen ihn. wobei wir unbedingt die Amoebic Lenses brauchen, die wir von Veda bekommen, und nehmen uns die Translucent Coil. Dafür erhalten wir von Zoriath eine Stealth Box oder einen

Null Damper. Dieser verhindert, daß man in einem Mahr Gate Energie verliert.

F. Omas sucht die Frau, die dem Black Hand Cult verfallen ist. Es ist Nyncene in Sigure.

G. Wenn wir eine "Children's Videodisk" für einen Händler in der Ross Mining Statlon zu Chi-Sha transporteren, erhalten wir ein paar Crs

H. Ein Mann auf der Deneb Prime Starbase möchte mehr über die Rasse der Sishaz-Agnh wissen. Wenn wir für ihn ein Exemplar auf der Langrange Mining Station untersuchen, erhalten wir von ihm ein gewisses Malir Artefak

I. Somar Tan sucht eine gestohlene Ladung NSBs. Diese finden wir auf der Bassruti Mining Station. Dort lebt ein durch eine Genmanipulation entstandenes Monster. Jetzt wird es gefährlich: Wir locken das Monster aus dem Haus. Das machen wir, indem wir auf dem Landeplatz kurz zur linken oberen Ecke laufen und dann schnell rechts an unserem Schiff vorbeigehen. Wenn wir das Monster jetzt sehen, ist alles O.K. Wenn nicht, wiederholen wir die Aktion. Wir laufen also zur unteren Türe. Das Monster versucht jetzt, durch einen Eimer durchzulaufen. Wir müssen uns etwas beeilen und auf direktem Weg durch den ersten Raum zur rechten Tür laufen Im nächsten Raum gehen

wir dann wieder durch die rechte Tür und finden eine Menge Kram. Dort suchen wir ein wenig herum und laufen dann, nachdem wir die NSBs gefunden haben, direkt zum Schiff. Nun müssen wir wieder aufpassen, daß das Monster uns nicht schnappt. Am besten gehen wir diagonal zwischen dem Eimer und unserem Schiff durch und starten. Vorher abspeichern! Mit den NSBs fluegen wir zu dem Verrückten auf der Micon II Mining Station. Wir geben ihm eine Spritze, und er identifiziert sich als Cpt. Targon. Er verlangt von uns, da8 wir zu Gut gehen und ihm alles erzählen. Gut würde uns helfen (man sollte allerdings schon vorher mit ihm gesprochen und sich angefreundet haben). Gut fliegt mit uns nach

Während wir mit Vilanie sprechen (vorher müssen wir das Psionic Shield gefunden und aufgesetzt haben), wird der Outpost angegriffen. Vilanie gibt uns die Koordinaten des Manchi Homestars. Wir werfassen den Outpost und fliegen nach Zed NZZ. Dort baut



The Giltskind



Zonath sein Antigravitations-Triebwerk ein und legt das Ziel der Reise fest. Manchi Homestar. Wir kämpfen uns bis zum Planeten vor und landen.

Das Soiel ist gelöst, und wir können nun die schöne Endsegenz genießen. 3. Wo finden wir welches

Item?

Delithium Gel:

Ross Mining Station Restaurant. Wir gehen durch die rechte Tür und suchen oben rechts im Mult Psionic Shield:

Micon IV Mining Station Wir gehen vom Landeplatz nach oben und dann durch die rechte Tür (Keycard). Wegen einer Alarmplatte gehen wir diagonal nach rechts unten und anschließend möglichst LWX-Attack Chopper

Nicolas Mahlke aus Berlin hat sich der Hubschraubersimulation angenommen und ein paar praktische Ratschläge zusammengestellt.

In Europa begegnen einem schon im ersten Schwierigkeitsgrad ein paar T-80-Panzer und gelegentlich ein aufdringlicher Hokum-Hubschrauber. In Libyen gibt es keine Hokums, dafür aber Hind-F. In Südostasien kann man erst im Schwierig keitsgrad 3 mit Hokum, T-80 und Hind-Frechnen, es ist also als "Trainingsgelände" gut ge-

In jeder Region gibt es 3 bis 4 verschiedene Aufträge, die



dicht am rechten Rand nach oben und kontrollieren alles Keycard:

Wir finden die Kevcard im Raumanzug ganz rechts in dem Raum, in dem auch Ceback ist

Amoebic Blog Lenses. Globe:

Zu kaufen bei Veda Bei Duchess Avenstar.

Null Damper: Free Guild Outpost

Nachdem wir vom Restaurant in den linken Gang gegangen sind und von dort aus immer nach oben, stehen wir bald in einem langen Gang vor einer Tür, die nur mit Keycard zu öffnen ist. Einen Schritt nach links oben, dann immer durch den Gang bis zur Ecke rechts unten. Wenn wir dort suchen, haben wir ihn bald. Denselben Weg wieder zurück.

restlichen 7 oder 8 sind von der Aufgabe her alle gleich. Den Trainingsflug gibt es allerdings in allen Szenarien, und man sollte ihn gleich zu Anfang auswählen. Dann geht es zur Hubschrauberauswahl. Jeder "Hubi" hat Vor- und Nachteile Der Apache kann zwar viele Luftbodenraketen tragen, hat aber ein miserables Flugverhalten, und mit der 30-mm-Kanone kann man auch nicht viel anfangen. Trotzdem: Verachtet mir den Apache nicht (siehe Taktiken)!

Der LHX hat nur den Nachteil, daß er nicht so viele Luftbodenraketen tragen kann. Aber durch seine Kanone, mit der man alles und jeden zu Filet, Sägemehl oder Metallspänen verarbeiten kann, macht er diesen Nachteil mehr als wett. Au-Berdem hat der LHX ein wunderbares Flugverhalten, ist schnell und kann einiges an Treffern einstecken.

Der Blackhawk ist im Ver- I gleich zu den anderen Hubschraubern schon etwas älter. um nicht zu sagen antik. Er fliedt unruhid und langsam und hat eine starr nach vorne gerichtete MK, die man nur gegen die lästigen kleinen Männlein mit der Panzerfaust verwenden kann. Die stärkere MK putzt zwar ganz schön was weg, aber ich empfehle sie nur bei praller Sonne. Bei Nacht und/oder Nebel sichtet man den Feind erst, wenn man nicht mehr auf ihn zielen kann.

Die V-22 Osprev befindet sich in Wirklichkeit noch im Testflug, und man weiß auch noch nicht, ob sie von der US-Regierung genehmigt wird (den LHX gibt es übrigens auch noch nicht), aber bei LHX Attack Chopper leistet sie schon gute Dienste. Da sie sehr schnell fliegt, kann man mit ihr jedem feindlichen Heli davonfliegen, und ehe die Panzerbesatzungen die Maschine erblicken, haben wir sie schon aus dem Weg geräumt oder überflogen.

Taktiken:

Suchen wir uns also je nach Mission den besten Hubschrauber. Für Rettungsaktionen empfehle ich zuerst die V-22, da sie für Anfänger am sichersten ist. Der Blackhawk ist für den Fortgeschrittenen gut, weil der Grundsatz gilt: Je mieser das Gerät und je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Punkte kann man erreichen. Die Rotoren der V-22 kippt man mit der Taste Winach vorn oder zurück Bei nach vorn gekipptem Rotor und voller Kraft fliegt man fast 300 mp/h. Außerdem beim Start nicht vergessen, die Räder einund beim Landen wieder aus-

Der Apache ist ein reiner Kampfhubschrauber, den ich fast ausschließlich dazu benutze, eine bewaffnete Gruppe aus Panzern, Infanterie und SAM-Geschützen (siehe Mission "Alpha Strike") in Schutt und Asche zu legen. Ich belade ihn nur mit TOW-Raketen, Dabei gehe ich wie folgt vor: Ich fliege auf die Gruppe zu, bis ich sie auf meinem Radar orte. Ich lande dann mit der Nase auf den Feind gerichtet und feure nachemander die TOW-Raketen, deren Steuerung nicht ganz einfach, aber im Raketenverfolgungsmodus 211 meistern ist, auf die Panzer ab. Sind alle Panzer zerstört, fliege ich auf den Exstandort zu und erledige noch die bösen Männlein mit der 30 mm (ein Schuß pro Figur genügt).

Den LHX setze ich für Luftkämpfe ein, da er sehr wendig und schnell ist. Man belade ihn ausschließlich mit Sidewinders oder Hellfires (letztere kann man auch gegen Luftziele einsetzen, wenn man das ausgewählte Ziel immer im Sichtfeld behält). Gegen Bodenziele richtet sich die Kanone automatisch aus, nicht aber gegen Luftziele. Das ermöglicht spannende Verfolgungsjagden! Man sollte übrigens sparsam mit der Munition umaehen!

Als nächstes kann man seinen Heli mit Waffen beladen (s. vorheriges). Man sollte sich folgendes über die Waffen merken

- Sidewinder, Luft-Luft - Hellfire: Luft-Luft

+ Luft-Boden

- TOW: Luft-Luft + Luft-Boden

- 57 mm FFar: Luft-Boden

- MK: Luft-Luft

+ Luft-Boden Das Programm sollte immer mit CTRL-C verlassen werden, da sonst Gefahr besteht, den Piloten zu verlieren. Daß man den Piloten nicht speichern kann, ist übrigens ein großer Nachteil des Programms. Auch hier noch ein guter Tip: Wenn man eine erfolgreiche Mission bestanden hat, wartet man, bis man belohnt wurde und sich wieder in der Missionsauswahl befindet. Dann wird das Programm beendet. Unter den LHX-Attack-Chopper-Dateien gibt es eine, die alle Informationen über den Piloten birgt (LHX.CFG). Kopiert man nun diese in eine andere um. z. B. xxx.x, ist diese dann praktisch die Sicherungsdatei. Bei Bedarf kopiert man sie wieder zu-

Powermonger

Helmut Mützel aus Bergtheim war mit den bisherigen "Powermonger"-Tips ganz einverstanden und hat deshalb selbst einen ausführkchen Leitfaden für alle Eroberer entwickelt.

Angriff ist die beste Verteidigung!

Unter diesem Motto kann man getrost alle seine Eroberungsfeldzüge in der Welt von Powermonger starten. Vergeßt die Optionen "Handel" und "Bündnis", denn sie kosten nur unnötig Zeit und führen über kurz oder lang doch nicht zum gewünschten Erfolg.

Als erstes sollte man sich unbedingt einen auten Überblick über das zu erobernde Land

verschaffen. Hierzu gehört. daß man zunächst in aller Ruhe mit dem Frage-Icon alle feindlichen Siedlungen und Türme erkundet und hierbei vor allem auf die Größe der Siedlung, die Menge der Nahrungsmittelvorräte sowie auf mögliche Schafherden achtet Anschließend über die Game-Box-Option "Replay Map" das Spiel neu starten. In einigen Levels kommt es nämlich oft auf Sekundenbruchteile an, so daß für aufwendige Erkundigungen während des Spiels

In der Regel wird man zunässiver Hällung diejenige Siedlung angreifen, die am nächsten liegt und weniger Einwöhner hat, als man seibst Männer mit sich führt. Geeignete Ziele sind insbesondere die des Gegners "Gelib", vor allem, wenn sie auch noch das eine oder ande-

re Schal bestzen
Hat man die Siedlung erobert, zunächst mit aggressiver Haltung alle Nahrungsmittelvorrate aus dem Dorf holen
und anschließend alle Männer
aus dem eroberten Dorf rekrutieren. Für Ackerbau und Viehzucht beibt in der Regel sowieso keine Zeit.

Sofern nicht bereits ein übermächtiger Gegner in der Nähe ist oder der Computer nicht bereits den blauen und roten Truppen den Befehl gegeben hat, sich zum Angriff zu sam-

möalichst viele gegnerische Siedlungen zu erobern, deren Nahrungsmittelvorråte plündern und alle Männer einzuziehen. Vorsicht (edoch! Hat man nicht mehr genügend Nahrungsmittelvorräte, sein ganzes Heer zu ernähren. wandern die Männer wieder ah und man steht nach geraumer Zeit allein auf weiter Flur. Daher lieber ab und zu mal einen Umweg machen und nach verirrien Schafen Ausschau halten. Tip: Am linken und oberen Rand des Spielfeldes befinden sich meist genügend herrentose Schafe, um seine Nahrungsmittelvorräte zu ergänzen.

Sofern auf dem zu erobernden Terntorium nun sowohl blaue als auch rote Truppen die man diesen zunächst besser aus dem Wege gehen und sie sich gegenseitig bekniegen lassen. In der Zwischenzeit kann man ja seine Nahrunosmittelvorräte ergänzen, vielleicht die eine oder andere Waffe erfinden (immer mit aggressiver Haltung) und so ganz nebenbei verlassene Siedlungen erobern und plündern. Insgen des Gegners sollten bevorzugt in die eigenen Hände gebracht werden. Wird nämlich in Computergegnern der zur Siedlung gehörende Hauptmann getötet, kehren die noch nicht getöteten Gefolgsleute in die Siedlung zurück und werden

automatisch Gefolgsleute der eigenen Truppen. Wenn man sich Zeit numt und den Computergegner genau im Auge behält, kann man auf diese Art und Weise seine Bevölkerung rasch und gefahrlos autstocken. Die Nahrungsmittelworräte sowie die sonstigen Hinterfassenschaften des getöteten Hauptmannes sollte einen sich zu gegebener Zeit ebenfalls unter den Nagel reißen

Stößt man auf einen gegnerischen Trupp, der den eigenen Kräften zahlen- oder waffenmäßig überlegen ist, sollte man immer mit aggressiver Haltung den gegnerischen Hauptmann (Zoom) angreifen. Sobald dieser getötet ist, auf passive Haltung umschalten und die gegnerischen Truppen zunächst nicht weiter verfolgen, sondern erst die Vorräte des getöteten Hauptmanns an sich nehmen. Anschließend kann man in aller Ruhe die Siedlung(en) erobern, in die sich die Leute des getöteten haben Ohne ihren Anführer ist deren Widerstand nämlich meist nur noch sehr gering.

meist nur noch sehr gering. Nun noch einige spezielle Tips zu Situationen, die in einigen Levels leider recht häufig auftreten

Boote:
Auf dem Festland braucht man nicht unbedingt Boote, um sich fortzubewegen. Den-

genheit auslassen, sich auf seinem Streifzug durch die Lande genügend Boote für sei-Truppen anzueignen. Schickt man nämlich seinen Hauptmann mit dem Boot über Wasser, versuchen seine Truppen, ihm zu folgen, auch wenn sie keine Boote besitzen. Da der Computergegner jedoch nur gegnerische Siedlungen. nicht jedoch gegnerische Truppen direkt angreift (es sei denn, diese lassen sich in einen Kampf verwickeln), kann man auf diese Weise nicht nur seinen Hauntmann, sondern auch seine Gefolgsleute aus dem Kampf gegen überlegene

Truppen heraushalten in einigen Lewis versuchen gegnerische Haupfleule, aus ihren auf Inseln liegenden eigenen Dörfern Leule zu rekruteren. Sie Übhren hierzu din nicht nur große Mengen Nahrungsmittel, sondern auch eine Anzahl Boote mit sich. Aus diesem Grunde sollte man keinen Gelegenheit ungenutzt verstreichen lassen, alleined durch die Gegend ziehende Haupfleute verschwinden zu lassen.

Sitzt man auf einer Insel fest und hat nicht genügend Boote für den Best der Mannschaft sollte der eigene Hauptmann zunächst auf Booteklau in fremden Revieren gehen. Für iedes Boot, das er sich unter den Nagel reißen kann, wird ihm einer seiner Gefolgsteute auf seinem weiteren Weg nachfolgen. Aus diesem Grunde unbedingt aus jeder eroberten Siedlung alle Männer rekrutieren, auch wenn sie einem mangels entsprechender Boote nicht solort übers Wasser folgen können. So können diese Leute nämlich nicht vom Feind eingezogen oder in einen Kampf verwickelt werden. Und früher oder später hat man bestimmt genug Boote aufgesammelt, so daß alle Leute von alleine folgen können, ohne daß man umständlich erst wieder die eigenen Siedlungen aufsuchen und die Leute dort rekrutieren muß. Zudem kann man die eigenen Siedlungen dann unbeaufsichtigt lassen, da der Feind dort sowieso nichts mehr holen

In einigen Levels sitzt man ganz ohne Boot auf einer einsamen Inselfest. Dann hilft nur geduldig warten, bis sich ein gegnerscher Trupp auf die Insel wagt, der den eigenen Truppen unterlegen ist. Erfindungen:

Die besten Erfindungen werden mit aggressiver Haltung hergestellt. Auf die Herstellung



von Töpfen und Pflügen kann man sowieso verzichten, wenn man ständig auf Knegszug ist. Falls möglich, sollte man immer ein Katapult oder eine Kanone erfinden, da man hiermit selbst zahlenmäßig weit überlegeneren Heeren standhalten kann Notfalls um es Pfei und Bogen oder ein scharfes Schwert ledoch auch.

Während man seine Erfindungen fertigstellt, sollte man unbedingt die Umgebung im Auge behalten, da man sonst leicht ein Opfer des herannahenden Genners werden kann.

henden Gegners werden kann.
Daneben kann sich auch die
eine oder andere Pause beschleunigend auf den Erfindungsvorgang auswirken.
Mehrere Hauptleute:

Hat man bereits bei Spielbeginn mehrere Hauptleute, sollte der erste Hauptmann, der ia direkt und ohne Zeitverlust gesteuert werden kann, grundsätzlich auf Nahrungssuche gehen, d.h., entweder ein schwächeres Dorf mit ausreichend Nahrungsmittelvorräten erobern oder sich auf andere Art und Weise (s. o.) Nahrungsmittel verschaffen Dabei immer die Umgebung der Siedlung der übrigen Hauptleute, die man mittels Brieftaubenkuner bereits zu Beginn des Spieles zu aggressiver Haltung anhält, im Auge behalten. Ist nämlich der Feind im Anmarsch, ist Eile geboten. Und Brieftauben gelegentlich auch nicht schneller sind als die Deutsche Bundespost, können Sekunden darüber entscheiden, zu wessen Gunsten sich das Kriegsglück wendet.

Naht der Gegner, rechtzeitig. Brieftauben mit folgenden Befehlen losschicken (unbedingt die richtige Reihenfolge einhalten): Nahrung holen - Männer einziehen -- Männer umschichten (d.h. unter die Kontrolle des ersten Hauptmannes stellen). Auf diese Welse wird der Gegner zwar das eigene Dorf erobern und den untergeordneten Hauptmann töten. Die Sevölkerung des Ortes steht jedoch inzwischen in den Diensten des ersten Hauptmannes und macht sich auf den Weg zu ihm, ohne sich in weitere

Kämpfe verwickeln zu lassen. Hat man den einen oder anderen Hauptmann retten können, seilte man diesen dazuverwenden, unbewohnte Dörfer und Türme des Gegensz zu
erobern. Auf diese Wiese kann
man vor allem bei Kämpfen unter
den Computeregijnern die
unter seine Herrschaft bekommen, ohne daß man sie angreiten muß.

Hilfe, die Dörfer des Gegners sind alle stärker als die eigenen Truppen:

In emigen Fällen genügt es, wenn man mit aggressiver Haltung das nächsistärkere Dorf (bevorzugter Gegner: Gelb)
angreift (eventuell mehrmals versuchen). Andernfalls mus
wersuchen). Andernfalls mus
man versuchen, in muhevoller
(kleinarbeit einzeinen Gegnern
(z.b. Rischern oder Schalern)
außerhalb des Dorfes aufzeit
Bevolkerung zu dezimieren,
bis man gelanfros angreifen
kann. Doch Versucht Nicht jeder Gegner läßt sich das unein
ein Gegner läßt sich das unein
ein gereinen
kann besten der
klein der



die Verfolgung aufzunehmen. Mit etwas Geschick kann man dann den Gegner einen nach dem anderen oder sogar nur den gegnerischen Hauptmann in die Falle locken und besiegen, um anschließend das

gegnerische Dort zu erboern Was tun, wenn der Feind zahlenmäßig weit überlegen ist und keine Leute aus den gegnerischen Dörfern mehr rekrutiert werden können?

Hier hilft oft nur eine Kanone oder ein Katapult, um den Gegner den Garaus zu machen. Doch wie kann man das erfinden, wenn der Gegner einem ständig im Nacken sitzt? Auch hier gibt es Abhilfe, wenngleich sie manchmal etwas zeitraubend sein kann. Zunächst versucht man sich ausreichend Nahrungsmittelvorräte zuzulegen, um auch längere Zeit ohne mühselige Nahrungsmittelsuche verbringen zu können. Dann erobert man eine Siedlung des Gegners, die entweder am oberen oder am untete und nach Möglichkeit entweder an einen Wald grenzt (Katapult) oder auf einem kleinen Hügel liegt (Kanone).

Anschließend mit aggressiver Haltung solange erfinden, bis der Feind herannaht, um die Siedlung zurückzuerobern. Nun mit passiver Haltung den Feind umgehen (Achtung: Laßt Euch nicht in einen Kampf verwickeln! Notfalls mehrmals mit dem Hauptmann-Senden-Befehl die eigenen Leute zurückziehen) und eine Siedlung am gegenüberliegenden Ende der Welt erobern. Anschließend zurück zur ersten Siedlung marschieren, dort erst eine Erholungspause einlegen, dann die Siedlung zurückerobern und sofort mit dem Erfinden fortfahren.

Gegebernenfalls solange mit diesen beiden Schritten weitermachen, bis die Effindung fertiggestellt ist. Solem diese stark genug ist, den Gegnet dem Erdobern gleichzumachen, kann man nun angreifen. Ansonsten hillt die zensittetrungstaktlik, mit der man Truppentelle des Gegners ohne Boote vom Haupten des Tegnet und in kleinere Truppen zerspittert, die man dann einzeln

vernichten kann.
Na, dann bleibt nur noch zu
hoffen, daß auch auf Eurem
Bildschirm bald die Erfolgsmeldung auftaucht: "At last it
ruled the World, Victory is
mine!"





Legend of

Kurceh Nekou hat such voreiniger Zeit den Nihmodo-Kleiser zur den Nihmodokrieser zur der Zeitzeit zu zu der Zeitzeit zu d

Conquest of Camelot

Volker Haga aus Meckenbeuren braucht Hilfe. Er hat das Tuch, welches er von Mane bekommen hat, dem Tuchhändler verkauft und wartel jetzt vor Marres Haus auf eine Frau mit Taubenkorb Die Dame ist bis jetzt nicht aufgetaucht. Wer erföst Volker?

Die Antwort zu Flight of the Intruder

Matthias Schmidt aus Ronnenberg beantwortet die Frage von Markus Klaus, Man macht sich das Landen auf dem Träger unnötig schwer, wenn man den Anweisungen im Handbuch folgt und erst eine zwar sehr realitätsnahe, aber im Prinzip unnütze Platzrunde dreht. Die Absturzgefahr wird dadurch stark erhöht. Man fliegt also über den letzten Waypoint den Träger von hinten an und nähert sich ihm auf einer Höhe von etwa 4500 ft. Bei etwa 10 Meilen Entfernung holt man das Fahrwerk, die Klappen und den Fanghaken raus. Dann dreht man den Schubregler auf ca. 7-Uhr-Stellung runter. Wenn man die Schubregelanweisungen im Handbuch befolgt, landet man bei der ersten vertikalen Lenkbewegung im Wasser oder am Träger, Horizontale Korrekturen dürfen jetzt nur noch mit "Ctrl. Pfeiltasten", also den Seitenrudern getätigt werden. Sonst kommt die Maschine zu sehr ins Trudeln und schmiert ab. Wenn man sich nun (nach Gefühl) über dem Trägerdeck befindet, fährt man die Luftbremsen aus, so daß die Kiste stark an Geschwindigkeit verliert und hart in die Seile kracht. Dies sollte jetzt eine grüne Landung ergeben haben, denn das Programm ist bezüglich der Härte des Aufpralls nicht kleinlich. Hat man diese Landungen ein paarmal geübt und legt immer noch gesteigerten Wert auf Realitätsnähe, kann man die Platzrunde wieder einhauen

Die Antwort zu Eye of the Beholder

Frank Noe aus Zweibrücken kann die Frage von Josef Hesse beantworten. Er hatte Probleme mit dem Weg aus dem zweiten Level

Um vom 2. in den 3. Level zu kommen, geht man wie folgt vor. Neun Felder westlich und zwei Felder nördlich von der Treppe in den ersten Level finden wir einen Aufzug. Wir schließen die Tür und können uns nun mittels Knopfdruck in zwei kleine Teilabschnitte begeben. In einem dieser beiden finden wir einen Goldschlüssel. Wir verlassen den Teilabschnitt und begeben uns im Hauptlevel an die Tür, die wir 18 Felder nördlich und 10 Felder östlich der Eingangstreppe finden. Wir öffnen sie nun mittels Goldschlüssel und finden dahinter die Treppe in den dritten Level.

Tunnels & Troils

Martin Schiller ist zwar schon, als alter Rollenspielveteran, weit vorgedrungen, eine Frage bleibt aber auch bei ihm noch Wie besiegt man am besten Khara Kang und Lerotra*hh? Bei Kang gibt Sz.B. Hinweise mit dem Satz "Teach a rogue to teach a rogue "Wie muß das interpretiert werden. Den Staff von Khazan hat Martin schon gefunden. Ist schon jemand ähnlich weit in dieses schwere Rollenspiel vorgedrungen?

Die Antwort zu Sword of Vermillion

Wolfgang Micklich kann die Frage von Stefan Gottschalk beantworten. Der war auf der Suche nach dem sagenhaften lion bekommt man, wenn man sich beim ersten Besuch beim Händler von Malaga eines der drei dort angebotenen Dinge kauft. Der Händler nimmt einem dann sämtliche Schwerter (man bekommt von ihm ein Bronze Sword) und das ganze Geld ab. Wenn man nach dem Besuch der Stadt Hastings zu ihm zurückkehrt, hat er aus den einbehaltenen Dingen das Sword of Vermillion gemacht, und man bekommt es von ihm ohne Probleme

Die Antwort zu Tunnels & Trolls

Martin Schiller beantwortet die Fragen von Erika Emmerich

In Khazan in der Bloodred Row bei der Brücke nach der Mauer kommt man weiter, wenn man bei dem Kampl mit Monstern, die halb Mensch, halb Tier sind (z.B. ein Werwolf), gleich wegrennt (sie also nicht verletzt), die Vollblutbiester (z.B. ein Bär) aber besiegt, und zwar "von Hand", also nicht im Autocombat-Modusl Jede Welle von Gegnern besteht aus einem "guten" Mon-ster und einem "schlechten". Verfährt man so, kann unsere Truppe die Brücke passieren. Jetzt nur noch durchs Wasser tauchen (heilt erlittene Wunden) und schon landen wir im Rogue's House bei Dani Redhawk

Die Uncertain Isle kann man laut einem programminternen Tip nur betreten, wenn Lerotra hh und Khara Kang besiegt

Das Demons Eye sollte man nicht Slyxtr zurückgeben. Die versprochene Belohnung erhält die Party natürlich nicht verlangt man sie, läßt Slyxtr unsere Recken erblinden, was den Dexterity-Wert in den Keller sacken läßt. Man muß dann auch erst einen Zauberer finden, der sie von der Blindhent heit. Bis dahnn wird man aber bestumnt mehrmals von Monstern unterwegs gemeuchelt. Das Eye sollte also auf jeden Fall ein Abenteurer behalten, es wird bestimmt zur Befreiung von Khazan benötigt

Starflight

Michael Fastring aus Borken möchte auf einem ganz bestimmten Planeten landen.

Immer wenn er die Koordinaten 82/148 anfliegt, um bei 29N — 13W zu landen, wird er vorher von Speminraumern abgefangen. Wie ist diesen aufdringlichen Burschen beizukommen?

Stephan Mautner aus Mei-

Die Antwort zu Y's

ningen beantwortet die Frage von Avek Hojenski. In der vierten Etage stehen in der linken oberen Ecke zwei Goldstatuen. welche nur durch einen Mauervorsprung getrennt sind. Hler muß man die linke Statue berühren und wird nun an einen anderen Ort der vierten Etage transportiert. Dort geht man geradewegs nach oben, wo man auf die Stufen zur funften Etage trifft. In der fünften Etage angelangt, steht gleich rechts eine blaue Statue. Hier setzt man die Maske, die man in der zweiten Etage findet, auf und sieht rechts neben der Statue eine Geheimtűr zu einem langen Gang, an dessen Ende wieder eine Goldstatue steht. Nach einer Berührung befindet man sich in einem Gang mit Säulen. Am Ende des Ganges wartet hinter einer grünen Tür Wyrm, Nach dem Sieg über ihn liegt in der Truhe das

Die Antwort zu The Secret of Monkey Island

Jan Ptasil aus Stelle kann Enrico Lorenz bei dem Bananenproblem weiterhelfen.

Die Bananen "schüttelt" Ihr nafürlich mit dem Katapult (primittives Kunstwerk) vom Baum. Ihr müßt es nur richtig ausrichten (mit Teleskop kontrollieren) und dann von oben den Stein draufwerfen.

Final Soldier (PC Engine)

Für alle PC-Engine-Freaks bringen wir die Levelanwah zu bringen wir die Levelanwah zu diesem flotten Spielchen. Noch bewir das Demo beginnt, drückt Ihr links, links, Feuer-kopd /2, oben, unten, oben, unten her des Spund-Meni sein her wir der der die Spund-Meni sein her wir die Spund-Meni sein die

GG-Shinobi (Game Gear)

Das Musikmenü, in dem Ihr alle tollen Musikstücke des Game-Gear-Hammers GG-Shinobi anhören könnt, erscheint, wenn Ihr im Titelbild "A" und "B" gleichzeitig drückt und dann das Spiel startet.



Die Weihnachtszeit liegt hinter Euch, und das neue Jahr hat nun auch schon begonnen. Die Module, die noch vor drei Wochen unter dem Christbaum schlummerten, wurden in endlosen Nächten durchgespielt. und jedermann macht sich daran, die Tips und Tricks aufzumalen und an die PO-WER PLAY zu schicken. Schön gezeichnete Karten (Lineall) auf weißem, unliniertem Papier und ein Text in gutem Deutsch machen eine Veröffentlichung schon fast unumpänglich. Vielleicht wird's ja auch der Tip des Monats, und 500 Scheinchen flattern in die Spartbichse. Diesen Monat durfen sich alle gefrustelen "Super Ghosts'n'Ghoule"-Spieler freuen und besonders Thomas Lorenz, der sein Konto um 500 Mark aufstocken darf.

Kund

Endgegner: Sobald der Kopf des Geiers anfängt zu wackeln und hervorzuschnellen, sollte man sich unter den Kopf stellen oder großen Abstand halten und kräftig feuern.

2.1: Da die Geister aus allen Richtungen angreifen, empfiehlt sich eine schnelle und flächendeckende Waffe (Pfeile, Messer).

2.2: Gegen die Wasserpflanze setzt Ihr die schußkräftige Geheimwaffe ein (bekommt Ihr nach dem ersten Schild) oder benutzt das Messer.

Endgegner: Abstand haltend dem "verkalkten" Mecresbewohner mit Messern einheizen. Seinen Schüssen mit Doppelsprüngen ausweichen.

3.1: Den zweiten Sprung immer spät ansetzen und auf die Lavafontänen achten. Beste

Waffe sind die Pfelle
3.2: Um an die Kisten zu
kommen, springt Ihr an folgenden Stellen in die Luft: 1. Kiste
auf dem ersten Turm – wirzt
vor der dritten Statue, 2. Kiste
auf dem dritten Turm – vor der
zweiten Statue; 3. und 4. Kiste
auf jeweiligen Türmen – ungefähr in der Mitte hochspringen.

Am besten schnell durch den Level laufen, ohne sich groß mit den Gegnern zu be-

Endgegner: Stellt Euch pfeilschleßend in die Mitte, und die Raupe segnet alsbald das Zeitliche. Jedoch müßt ihr bei den abgefeuerten Stelnen genau im richtigen Moment den Doppelsprung ansetzen.

4.1: Langsam vortasten und jeden Gegner eilminderen. Des weiteren solltet Ihr nach der dritten Drehung die Kiste ganz oben rechts mit der Pfeilmagie aus dem Boden holen. Mit Pfeilen, Messern und Lanzen ist das Weiterkommen gesichert.

4.2: Hier erscheinen keine Kisten. Mit Fackel und Sichel lassen sich die Alienblasen am besten bekämpfen. Gegen den Obermotz sind sie jedoch ungeeignet.

Endgegner: Wenn sich die Köpfe in Kobolde verwandeln, stellt Ihr Euch am besten in de Mitte. Mit Pfeilen ist der Drache en Kinderspiel.

5.1: Mit gut ausgebauter Pfeilwaffe ist dieser Levelabschnitt kein Problem.
5.2: Gegen die Attacken der

Wolfe ist die Geheinwaffe ein Wundermittel, aber auch mit Pteilen dürften keine Probleme auftreten Nur muß man beim ersten Wolf hochspringen. Wenn die Lawinen angerauscht kommen, haltet Ihr Euch am besten an einer Leiter fest



SEGA MEGADRIVE

* Grundgerät (Import) Komplettset

ab DM 279,-

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic

onic **nurDM379,-**

Eine kleine Auwahl keferbarer Spiele

Arcus Odysee Devil Crash El Viento Fatal Bewind Golden Axe II

Fatal Bewind
Golden Axe II
Super Fantasy Zone
F 22
Ms. Pacman
Immorta
Back to the Future III
Out Run
Societ the Hertrebook

688 Attack Sub Abrams Battle Tank Crossfire Donald Duck Quakshot Alien Storm Wrestle War Road Rash Phantasy Star III

Back to the Future III
Out Run
Sonic the Hedgehog
EA Ice Hockey
Marble Madness

Shrining in der Darkness
Streets of Rage
Rolling Thunder II
Mercs II

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar

Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

SEGA GAME GEAR

* Grundgerät inkl. Spiel nur DM 289,-

Adapter für Mastersystem - Spiele TV - Empfänger Wide Gear Lupe IIV Aleste

ständig Neuherten und viele weitere Spiele Leferbar. Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern

CWM, der große MEGA-DRIVE Spezialist Deutschlands, präsentiert:

Sonic the Hedaehoa



199,-

39.-

69,-

69.-

MEGA-CD

Preise und lieferbare Spiele -CD's auf Anfrage.

ACHTUNG!

Nintendo Fans :

STÄNDIG NEUHEITEN FÜR EURE KONSOLEN!

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software

für alle Konsolen

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Titel

sofort lieferbar! Ständig Neuzugängeständig Sonderangebote

Alle Artikel im Versand oder

Wissen ist Macht. Du Nichts wissen? Macht nichts! Denn der neue Videospiel - Spezialkätatlog 91/92 von CWM ist da Mit Beschrebungen aller wichtigen Systeme Mit Tips + Tricks Mit Infos über das CD - ROM Unterschied PAL/RGB,

seitenweise Vorankündi-



gungen neuer Spiele, Fotos und mehr. Mächtig interessant! Soll-

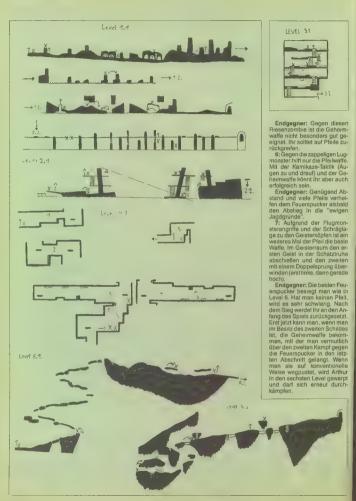
te jeder kennen, deshalb heute noch anfordern: Gegen 2,- DM Rückporto in Briefmarken, oder bei Warenbestellung kostenlos anbei.

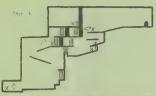
Unbedingt gewünschtes System angeben!

CWM

CWM Computerversand und -shop



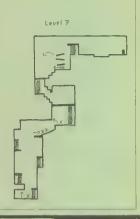




Diese Karten zeigen alle versleckten Kisten und die erforderlichen Bewegungsrichtungen für "Super Ghost'n'Ghouls"

E.c.	hudzabl/s	Stårke	Flughabn	2 Stufe	Magie	Schnit
LANZE		£.	1	2		. ""
HESSER	*	2	1	2		2 68
PPRIOR	3+2					1 6
PACKEL	1 "				2	. "
AXT		4		2		3 48
SICHEL	. 5	£				9
SCHWESENES	52# 2	2				
CEHEINWAFF	E 2	. 0				. '5 .
WERTIGEELT			0.7			

Hier der Waffenkatalog: je höher der Schnitt, desto besser die Waffe



MEGA DRIVE Direkt Import

SEGA GAME - GEARY

GAME - PLAY

FC ENGINE

Video Spiele Versand

MEGADRIVE Umbau mit ENGLISCHEM Chipsatz 50 - DM

(Trin bel vielen Programmen in englisch) Über 100 Module ilefert

NES Umbau auf US-Norm nur 60,- DM

s lauren amerikanische u. deutsche Module) Viele amerikanische Spanische

GAMEBOY Importe, mehr als 100 Module zur Auswahl

Händleranfragen erwünscht



ZENTRALE Österwieher Str.

Österwieher Str. 70 Inh K. Gievers D-4837 Verl 1

Laden: Mo.- Fr. 10-19h. Do. 21 h. / Sa. 14h Fax: 0 52 46 / 8 12 70

0 52 46 / 8 11 84

BERLIN
Urbanstr. 96
D-1000 Berlin 61
Nähe U-Bahnstatation
Hermannplatz
Täglich ab 10 h

Fax: 6 91 38 38 Anrufbeantworter: 0 52 46 / 15 72 0 30 / 6 91 21 56

Habiton an rated design abit to the fireforming of a rate and

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM OF AMERICA



Viel Spaß mit den japanischen Paßwörtern zu Mystical Ninja auf dem Super Famicom

Mystical Ninja (Super Famicom)

Die Japan-Codes zu dresem niedlichen Ninja-Spiel zeichnete uns Roger Horvath aus Renach in der Schweiz. Neben der Levelnummer findet Ihr den Kontostand und die Anzahl der Leben. Viel Spaß beim Japanisch lernen!

Marvel Land (Mega Drive)

Viel Spaß mit dem Paßwort zum letzten Level: "TRI-DENT". Der Schwierigkeitsgrad liegt in diesem Fall bei "Normal".

World Cup Soccer (Game Boy)

Kicker-Freunde und Game-Boy-Besitzer dürfen sich über die World-Cup-Soccer-Codes von Christian Volz aus Lahr-Sulz freuen

12 ITeueri		
Kamerun	??	
Japan	22441	
Frankreich	03333	
UdSSR	53033	
Spanien	36333	
England	17233	
Mexico	42933	
Holland	56133	
Brasilien	51333	
USA	97133	1
Argentinien	08633	ř
pon	O1COO	

GODES CONTRACTOR CONTR

LEMEL 2 *3530歳* 6x 8 かそごわな こぜおまめ へぐへぜち ですぜるう くこなちお なちぜへづ

tevel 3 "5059m" 6×8 ガモレわな きせびませ へぐへぜち ですぜ 3ろ おとなちお はちせつせ

LEVEL 5 *4027m* 7x 8 えちてせそ ガウぬのほ まつきぐご つねくごり まとくもさ モごくぬわ

LEVEL 6 "3,007m" 8×® ことやうほ ぞにげ対せ たこざみほ をよみあじ げへほとる 遠ほげくひ

LEVEL 6 *2074 m* 8x ® ごとする法 けぞにわせ わせちみよ ないみある げへほしょ ほよりほみ

Dynablaster/ Bomberboy (Game Boy)

Allen verzweifelten Game-Boy-Bombern helfen jetzt sämtliche B-Modus-Paßwörter weiter, die Jan Franke aus Koblenz für Euch "ersprengte".

Level 2 — OBF1MNDJDN MNMNMNMMC Level 3 — 3LCP2MOBOJ NMNM2H2H2L Level 4 — NMF1MFB0BG CPCPPCPCC

Level 6 — FIL31PGRGL KGCP1KGKGF Level 7 — JDKGDJ2H2J OB3LPGKGKL Level 8 — OBL31LCPCN Level 9 — H2KGDD2H2N NM2HK80B00 Level 10 — H2CP2M3L3J OB3LPB0B0C Level 11 — F1DJ3J0B00 LDL13MMMMF

JDDJ3NMNMF Level 12 — H2GKKM3L2O DJNMKDJDJL Level 13 — OBDJ3HFFJ

Level 14 — F10B1BK1FF JDDJKB0B0J Level 15 — H2B0BLCGKF JDDJKNMMH Level 16 — JDJJ2J3H2F

JDDJK1FL3J Level 17 — H2MNDJ3H2O NM2HPL3BOH Level 18 — OBF1M2NDJC

Level 19 — OBKGDODNML 1FL32OB3LN Level 20 — OBČP23JOBN F1KGMPCGKO Level 21 — F1FP1G1FF

NM2H1F1KGG Level 22 — F1L31KHKGJ CPPCD2HOBC Level 23 — H23LBFMF1J

Level 24 — NMGKKLPL3F 2HOBBL3BOF

Level 26 — F1JD22NF1F 1HO8B1FL3L

Level 28 -- MN1FPGLBOL 30H2KB0H2H

Level 29 — MNL3KMGKCG M2HBCPPCLJ Level 30 — MNBOB3DPCC

Level 31 — GM2HB1FL3F CDDJ1MNVPG

Level 32 — BOBOB3DJDF LHOBMKGPCN Level 33 — MNJD2KMNM,

Level 34 — 2H3LBPBF1N JGCP2JDNMO Level 35 — 3LCP2D3DJH

OFL3KGKL3O Level 36 — DJ3LB111FL EOH2PGKL3C

Level 37 — MNOBICHCPO HLF1DPC1FN

Level 38 — DJKGDNO2HJ NCGK3NMOBJ Level 39 — 3LL31BPMNN

Level 39 — 3LL31BPMNN JGCP2H2JDL Level 40 — BO3L8BPBOJ

NM2M3L3H2L Level 41 — DJGKK222HF L333MPC1FG

Level 42 — 2HBOB11L3H OB3BK1FBOF

OB3BK1FBOG Level 44 — 2HMNDD32HJ NM2M3NMOBJ

Level 45 — BOGKKJFMNH OHOHKDU21IL Level 46 — BO1FPJFJDN

JNJN2MNDJL Level 47 — BOL31MKMNN JNJN23LKGL

Level 48 — BOBOBKMCPF LFLFMOBKGJ Level 49 — BOH2M3DKGF

LEVEL 45 — BOTTENBORGKG
LEVEL 50 — MNDJ3JFBOC
GPPPBOBKGN



Buchstabe														_		D
			no mph		-+-		-+-		+-		\rightarrow	-	+		-+-	
									- 1							
wort		- 5		5		1	- 1	5	- 1	5		2	:	2		1
Buchstabe	à	1		2		2	- 6	5	- 2	1		5		ь		2

Might & Magic (Mega Drive)

Die beiden Rollenspielfans Reiner und Ralf Ziller aus Kirchheim erknobelten für Euch einige Tips zum Rollenspielhammer "Might & Magic" auf dem Mega Drive.

aur dem Mega Drive.
Die großen Gegner der Juror's Quest besiegt man am besten, wenn man erst vor ihnen
weglauft (RUN), dann wieder
zurückgeht und sich dann vor
ihnen versteckt (HIDE). Damit
hat man den Quest erfüllt, und
jeder erhält fünf Millionen Ex-

Yekob und Yebmua

Im Tower of Mercy nimmt and er Türen in folgender Reihenfolge: 2, 2, 4, 6, 12 und A, 0, Fi. Um an den fron Wizards ohne Probleme vorbet zu kommen, erst mit HIDE an Ihnen vorbeischleichen. Um Yakob aus seinem Force Field zu befreien, links 64 und rechts 32 eingeben.

Im Dark Keep: Türen 1, 3, 1, 1, 9, 12 und A, C, G, I.

Bei Yernug nun links 23 und rechts 46 eingeben, um ihn zu befreien

Um den Castle Key zu erhalten, müßt Ihr in alten Tempein spenden im letzten erhaltet Ihr dann einen "Fe Farthing", mit dem man sn der Feldecarp Fountain (Middlegate (15:15)) den Schlussel bekommt.

In B1 (15:13) warten Holzfäller, die einen Wettkampf anbieten. Als Preis winkt ein "Instant Keep" (55/4 — Shelter). Um zu gewinnen, vorher die magschen Früchte D2 (1/12) essen. Sie setzen Micht auf 200.

Ein Teich, der die Hitpoints aller Charaktere auf 150 setzt (rauf bzw. runter II), befindet sich in C4 (9/14). Tote erhalten ebenfalls 150 HP, zu denen bei einer Wiederbelebung die normaten Hitpoints addiert werden

Qie Quelle bei A3 (1/13) erdie Geschwindigkeit jewe um 25. Man kann aber
maximal nur 255 Speed haben. Die Quelle nebenan ist
vergiftet — davon fernhalten.

Bei E2 (11/9) ist eine Quelle, die alle Statistics auf 200 und ten Level auf 50 setzt. Sie wird Indherum von Monstern beacht. Um die Quelle beim Die Codierung stammt aus folgendem Text:

We, the people of Terra, in order to form a more perfect union, established justice, insure domestic tranquility, provide for the common defense.

nächsten Mal einfacher zu erreichen, Lloyd's Quest (S 2/6) benutzen. Ihr solltet Euch von der Quelle mit FLY entfernen, um den Monstern aus dem Weg zu gehen.

Ein Baum, der bei allen Charakteren Food auf 40 setzt, befindet sich in E2 (3/7)

Hier alle Orte, an denen man Zaubersprüche findel: S2/1 Middlegate (10/2) S2/6 Coraks Cave (7/11) S3/6 Sandsobar (7/4) S5/2 C1 (1/8) S7/1 A2 (15/11)

S9/3 D1 (5/6) S9/4 Gemmaker Vulc.(3/3)

C2/3 C3 (1/9) C3/6 C2 (11/1) C4/2 A1 (8/8) C5/1 A1 (1/14) C5/3 B4 (8/1) C6/1 E4 (8/8)

C6/4 A4 (1/1) C6/5 A4 (8/8) C7/1 E4 (14/1) C8/1 E1 (14/14) C8/2 E1 (8/8)

C9/2 C1 (5/5) C9/1 Druids P. Cavern (15/14)

Um in die Zeit reisen zu können, müßt Ihr Sherman in 84 (10/1) abholen und zu Lord Peabody bringen. Dann wählt Ihr bei der Zeitmaschine Era 8 an. begebt Euch nach C2 (14/8) und holt Euch in Xabran bei (6/2), (6/14), (15/0) und (15/15) die vier Discs. Danach geht Ihr im 10. Jahrhundert in die Elemental Planes Earth (8/8), Fire (4/4), Air (11/7) und Water (10/10). Nun hat man die vier Talons Den Orb bekommt man. indem man in Pinehurst (7/6), Luxus Palace (0/6), Hillstone (5/13) und Woodhaven (2/11) die Teile abholt und dann in Dawns Cavern (10/15) den Orb. Jetzt wieder Era 8. einen Schritt nach Norden und King Kalohn den Orb sowie die Ta-Ions geben. Nun in der Zukunft King Kalohn besuchen und in die Square Lake Cavern WAFE

mit obenstehender Tabelle Den Text findet Ihr rechts unten.



TELEFON 07 11-2 62 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE!

SEGA MEGA GRIVE - Stunar K. P.29 Intercepto: Battle Master Rolling Thunder 2, Robacod, Rings of Power, Patf gliter, Monster World 3, Jos Montana 2, Golden Ave 2, Lunar (CD), Sol Feace (CD), Woodstock (CD), Measy Hora (CD), Parakasy Sarr 4 (CD). Emes Evans (CD) Standing Belumeirot.

GAME GEAR

Sonic the Hedgehog Golden Ave, Nings Gaden

GAMEBOY - die neuesten Hits + über 70 weitere Titel

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten!

TOP 4 • HACKSTR. 30 • 7000 STUTTGART



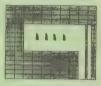
e1.0421-3/6059/

spiele duch per versond zigi v-DM emailion, unuchener und intrum vorbehalten. Playhouse Münchener Str. 55 2800 Bremen 1 Ladenzeiten Mo-Fr 14-18 30 Laden Münchener Str. 55 Somstag 30 3 Uhr

Castlevania II (Game Boy)

Die Eingänge zu den Bonushöhlen der Game-Boy-Version könnt ihr - dank Till Arnold folgenden Karten entnehmen:

LEVEL





Erster Level: Klettert am Seif einfach durch die Decke

Choplifter 2 (Game Boy)

Hubschrauberpilot Matthias Quaschny vom Stützpunkt Genderhesee knackte alle Levels des Heli-Spiels auf dem Game Boy und sandte uns sämtliche Paßwörter. Nun ran ans Gerät und fleißig Männlein retten - mit diesem Tip kein Problem.

Level 1.2 - SKYHPPR Level 1.3 - LKYBYSS Level 2.1 — CHPLFTR Level 2.2 - BYMSFWR Level 2.3 - RGHTHND Level 3.1 - GDGMPLY Level 3.2 - TRYHRDR Level 3.3 - SPRYSKS Level 4.1 - CMPTRWZ

Level 4.2 - CHPYBYS Level 5.1 — GMBYQZD

Level 5.2 — LVLYTYZ Level 5.3 — GDDYGMZ

LEVEL (2.)

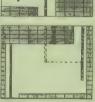




Zweiter Level: Zerschlagt das Auge über dem dritten Steinvorsprung







Springt im vierten Level auf den unsichtbaren Half und klettert von dort aus das Seil hinauf

LEVEL





War an der markierten Stelle durch die Wand springt, kommt im dritten Level in eine Bonushöhle

Quarkshot (Mega Drive)

Wer ein japanisches Mega Drive besitzt und sich Quackshot gekauft hat, wird mit den japanischen Texten leichte Schwierigkeiten haben. Die Redaktion knobelte bei diversen Donald-Duck-Sessions einige Tips für Euch aus.

Wenn am Ende des Agypten-Levels die Mauer runterrattert. springt Ihr auf die Symbolsteine am Boden (und wieder hoch) in folgender Reihenfolge: 1. Block - 4. Block -3. Block.

Habt Ihr Euch den grünen Saugnapf-Pfropfer ergattert, geht Ihr am Nordpol nach rechts und schießt den Vogel von unten an. Jetzt hüpft Ihr an den Saugnapf-Pfropfer und la8t Euch hinübertragen.

Rockman World (Game Boy)

Codes und Tips zum Game-Boy-Hit "Rockman World" krakelte Christian Renck aus Römerberg auf ein Zettelchen und schickte sie an die PO-WER PLAY

Elecman: A2, A4, B3, D1, D2 und Iceman: A1, B4, C1, D2, D4

und Fireman: A2, A3, C1, D2, D3 alle Viere: A2, A3, B4, C2,

Galares (Mega Drive)

Allen gefrusteten "Galares"-Fans kommt dieser Cheat ganz besonders gelegen. Um unverwundbar zu werden, drückt Ihr während des Spiels "Pause" und haltet "A" und "C" gedrückt. Nun das Steuerpad einmal nach links bewegen, noch einmal "Pause" betätigen und die beiden Knöpfe los-

POWER-GAMES

Der neue Videospielversand im Kreis Aachen

AUCH IM NEUEN JAHR TOP-ANGEBOTE

Game-Boy

ab 49.00 DM

Weitere Systeme auf Anfrage!

Game-Gear

ab 49.00 DM ab 49.00 DM Laufend Neufur alle Systeme.

Moga-Drive POWER GAMES Aachener Straße 96

02405/93940

DYNAMIC SYSTEMS

HALLO ÖSTERBREICHI AUSTRIA (14-18 Uhr Mo-Fr)

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot?

- Vorbestellungen der

299.-299,-

299.-

299,-

299,-139.-

69.

News möglich -

demnächst:

Super Soccer

Top Racer F I Race

NEO-GEO:

Burning Flight

Crossed Sword

System-Card

King of Monsters

Sengoku

599.-

139,-

139.-

139.-

HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT Wir führen außerdem noch: C 64, Sega M. Drive, Hardware und Zubehör

Computersoftware Steffen Müller

Richthofenstr, 159+8933 Lagerlechfeld+Telefon 08232/8409+Fex: 08232/8577

	Avuge	Alan		Artigs	#Cart
MD BOOKS AND SELVICED AND CO.	114.00	06.00	0 5 7		0
Auto Destroyer Servicesor de	75.50		Infestation clt.	\$100	57.00
A True Contine	68.00	48.00	A curion . Descript at this of		
Sec. in the finding 2 of.	50.07	50.10	I Prest's beingstay Aren't fit		
	N5.02	\$6.00	fluids of 2 ds		
	Y6 1			0.0	ALV
~ .			Lencrope (*	57 100	27.00
Branch.	AM TOT	35.50			- 1
Belle Command III	56.00	94,00			
Belle Glyt is	5430				,
	69.50	88.50			
Granneg Stay 1665	60,00	60,00	Megetavaler sol 1		
SELECTION ASSESSED TO ME	21.60	77.00	Manufile Hospicative of	4	
	79.50	51700			7450
			NAM YETHAT OR		
Gedlerin Leve Diot dt	30,00	36,50	HAM "VIETHAM" OL	57.50	47.50
Caste Master of Genete OT Retty St.	56,60 86,60	54.50 96.60	Of Separate Sprint		
Consumir Connector of Personal	505.50	129.50			
Charle Street Back to Milital of	57,00	59,50	Equation 50 it.		
* Purge of sugre Dispace di.	67,50		PRATES OF	54.00	4410
Cho Chatanos de Chuck hasp 20 dt Ant	62.00	57,000 52 bb	PRINTED OF	58,00	2010
Openion Contail	10.50		Property and	- 20	
	79,00	75.60			
Committee Pay d	00.40	100.00	PRICE LICENTE PRINCE US	17.00	52 let
Cress Wave light dit.	17 60	67,00		51.00	47.00
Cruse to a Corea harvet dr.	60.00	HI 50		50.5	
	66-00	56.00			
One Boot Ct.	46(0)	n.A.	K		1.00
animals of	5130	51,50			- 4
		102			20
tuine		4		20	0.4
	49.00	69 56			
			SHADNA P	59.50	59.52
					W 23
			44	- 2	
		9	Strategy of Trans. Age of	58 50	59.47
			. here a breast ofte de		44,00
4 a years righted or	67,00	87,00 57.00	ARREST TO THE PARTY OF THE PART	NO NO	19.12
		\$7.00	The state of the s	10 50	59.50
Lacopine Whan ob	3.50	77 80	VET out families to A today 2 as	47.50	0 40
, or we says	41.50				
750 / 7	T.40		as about a military	40 40	69 53
					-
	A	MIGA-SONE			
		00/100			



lesch iftszeiten: lo-Fr.: 12 00-22.00 a: 10 00-20.00 ländleranfragen e Sa: Sa:

Castlevania IV Super Earth Defensive Force Caveman-Ninja SMD

Mercs

Devil Crush CD-ROM

demnächst: 109,-Rolling Thunder II Golden Axe II

Double Dragon II Kaliber 50

PC-Engine: Tiger Heli Gunhead III Final Match Tennis 1941 (Super Grafix) Alldynes (Super Grafix) Sprighan (CD-ROM) und viele, viele andere Sachen, Auch ständig Gebrauchtgames auf Lager Preisliste gegen frankierten

Garne Gear: Ninja Gaiden, Galaga 91, Frogger. Donald Duck, Aleste II, Master-Gear, Carry-Case, TV-Tuner, Battery-Pack

Michaela Fuchs

Hard- und Software-Vertneb Brohltalstraße, Postfach 71 · 5476 Niederzissen Tel 02636/80147 Fax 02636/6918



42. Ein Feuerball fflegt vom Süden auf Euch zu, wenn Ihr hier eintretet

43. Eine Grube. Vorsicht beim Ausweichen des Feuerballes 44. Ein feuerfester Panzer-

handschuh liegt an der Nordwand 45. Zwei Hell Hounds.

46. Wenn Ihr hier eintretetwerdet Ihr zu Raum 48 telepor-47. Auf dem Regal an der

Ostwand ist ein grüner Edelsteinring für Nahrung. 48. Wenn the hier eintretet werdet Ihr zu Raum 46 telepor-

49. Mehrere Hell Hounds steifen hier herum. Paßt auf!

50. Eine Magierschriftrolle für Invisibility 10 51. Ein Geheimknopf an der

Südwand öffnet einen Gang zum Osten

52. An der Nordwand ist ein Spinnenknopf, der einen Gang

53. Eine Klerikerschriftrolle für Hold Person 54. An der Ostwand ist eine

Nachricht: Dreht Euch um Die Gruppe wird dabei in Raum 56 teleportiert, mit dem Gesicht nach Westen

55. Die Ostwand ist imagi-

56. An der Westwand ist eine Nachricht: Dreht Euch um. Die Gruppe wird dabei in Raum 54 teleportiert, mit dem Gesicht nach Osten. 57. An der Westwand ist ein

Spinnenknopf. Wenn er gedrückt wird, öffnen sich die vier Türen im Süden und lassen vier Hell Hounds frei

58. Ein nichtmagischer Ring und ein Medaillon

zu Level 9, Raum 38. 60. Eine Druckplatte. In die-

sem Raum befinden sich zwölf feuerfeste Panzerhandschuhe.

61. Drei Klerikerschriftrollen für "Cure Critical Wounds" "Neutralize Poison" "Prayer"

62. Zwei Drider.

63. Die Tür kann von dieser Seite aus nicht geöffnet wer-

Eye of the Beholder Clue-Book

> Im vorletzten Teil des Beholder Clue-Books entführen wir Euch in die Dungeon-Etagen 9 und 10. Zum großen Finale laden wir Euch nächsten Monat ein.

64. Die Tür kann von dieser Seite aus nicht geöffnet wer-

Der einzige Weg, den Raum zu betreten, ist, sich durch eine Grube in Level 7, östlich von Baum 16. fallenzulassen.

65. Ein Hell Hound, in der Decke sind zwei Grubenöffnungen von Level 7. Der Teleporter in der nordöstlichen Ecke bringt Euch in Raum 1 dieses Levels.

66. Zwei Hell Hounds. 67. Vier Druckplatten liegen

in einer Reihe neben den Gruben. Jede Druckplatte öffnet und schließt die angrenzende Grube. Ein leuchtender Stein. 68. Der Spinnenknopf an der

Ostwand öffnet und schließt die Grube am Raum C 69. Der Spinnenknopf an der

Ostwand öffnet und schließt die Grube am Raum D 70. Der Spinnenknopf an der Ostwand öffnet und schließt

71. Der Spinnenknopf an der Ostwand öffnet und schließt die Grube am Raum B

72. An der Nordwand ist ein Tor. Es ist das Ziel des Tores auf Level 10. Raum 7. Von dieser Seite aus kann es nicht aktiviert werden

73. Ein Zauberstab für Lightning Bolt liegt auf dem Regal an der Wand.

74. Ein Hell Hound in der

75. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, verschwindet die Westwand, Jedoch schließt es auch die Dietriche im Raum 78 ım Süden ein.

76. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, verschwindet die Südwand. Jedoch wird die paralelle Halle nördlich von 75 permanent geschlossen. Die Magierschriftrolle für Ice Storm im Raum 77 wird dann unerreichbar bleiben

77. Eine Magierschriftrolle fur Ice Storm.

78. Ein Satz Dietriche. 79. Der Teleporter bringt Euch zu Raum 85.

80. An der Ostwand ist eine Inschrift: "Vertrauen wird be-

81. Dieser Raum ist zugänglich über die Grube auf Level 7.

82, Eine Klerikerschriftrolle für Raise Dead und ein Heil-

83. Die Tür kann nur durch den Knopf auf dieser Seite geoffnet werden

85. Hier ist das Ziel des Teleporters aus Raum 79.

Sti





87. Driders in der Nähe.

Level 9 Die Wände sind aus dunkel-

violettem Blutgestein gemischt mit schwarzem Onvx. Rust-Monster und Displacer-Beasts bewohnen den Level.

1. Die Treppe führt hinauf zu Level 8, Raum 7.

2. An der Westwand ist ein Spinnenschlüsselloch, Ein Juwelenschlüssel öffnet die Tür im Norden.

3. Die Treppe führt hinauf zu Level 8, Raum 13,

4. An der Ostwand ist ein Schlüsselloch. Ein Zwergenschlussel öffnet die Südtür. 5. An der Westwand ist eine

Nachricht: Ein Schlüssel für einen Edelstein. 6. In der Westwand ist ein

Regal eingelassen. Legt einen Edelstein darauf, drückt den Spinnenknoof im Raum 7, und ein Juwelenschlüssel ist entstanden. Der Vorgang läßt sich sooft wiederholen, wie Ihr Edelsteine habt.

7. An der Westwand ist ein Spinnenknopf.

8. An der Ostwand ist eine Nachricht: Es steht geschrieben, daß der Schlüssel auf der anderen Seite liegt.

9. An der Ostwand ist ein Spinnenknoof, Ein Juwelenschlüssel öffnet die Tür im Süden

10. Die Treppe führt hinauf zu Level 8, Raum 21.

11. An der Ostwand ist ein Tor, das einen Steindolch als Schlüssel benötigt. Legt den

Schlussel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Die Gruppe wird zu Level 7, Raum 65, teleportiert

12. Ein paar Zwergenstiefel. 13. Die Westwand ist illusionär

14. Ein +3-Schild

der Nähe

15, Ein Displacer-Beast ist in

16. Ein Displacer-Beast ist in

17. In der Westwand ist ein Regal eingelassen. Wenn Ihr einen Orb of Power (von Level 11 oder 12) darauflegt, werden alle magischen Gegenstände

identifiziert, der Orb geht jedoch vertoren. 18. Eine Nachricht: Oracle of

Devouring. 19. Die Ostwand ist imaginär.

Ein Kettenpanzeranzug. 21. Eine Magierschriftrolle

22. Die Südwand ist illusio-23. Die Tür kann nur von die-

ser Seite aus geöffnet werden. 24. Die Druckplatte öffnet und verschließt die Tür. Im Raum sind zwei Displacer-

25. Drei Pfeile

26. Wenn thr auf diese Druckplatte tretet, wird die Hall of Thieves im Raum 28 deaktiviert

27. An der Südwand steht u.a. "Danke" oder "Ihr habt etwas vergessen'

28. An der Westwand sind eingelassene Regale. Wenn die Gruppe nähertritt, werden einige Gegenstände "gestohlen", daß heißt, sie liegen plötzlich auf den Regalen. Um die Falle zu deaktivieren, muß iemand auf die Druckplatte in Raum 26 treten.

29. An der Westwand steht: Hall of Thieves

30. An der Ostwand ist die Inschrift eines Edelsteines. Legt einen leuchtenden Edelstein hinein, um die Osttür zu öff-

31. Zwei Displacer-Beasts. 32. Ein Zwergenschlüssel.

33. An der Ostwand ist die Inschrift eines Edelsteines, Legt einen leuchtenden Edelstein hinein, um die Osttür zu öffnen

34. Eine Magierschriftrolle für Stoneskin.

35. An der Ostwand steht eine Nachricht: Achtet auf Eure Köpfe. In der Decke sind Grubenenden

36. Wenn Ihr hier eintretet. fliegt ein leuchtender Stein von Osten auf Euch zu und landet hier. Geht auch in Raum 37, um einen zweiten leuchtenden Stein zu bekommen.

37 Wenn Ihr eintretet, fliegt ein leuchtender Stein vom Osten her und landet in Raum

38. Die Treppe führt hinauf zu Level 8. Raum 59.

39. An der Westwand, über einer Druckplatte, ist eine Nachricht: Legt ein Schwert hier ab. Wenn Ihr an dieser Stelle ein Schwert niederlegt und die richtigen Gegenstände ım Raum 40, 41 und 42 la8t, öffnet sich die Tür südlich zum Raum 43.

40. An der Ostwand, über einer Druckplatte, ist eine Nachricht: Legt hier Rüstung ab. Wenn Ihr an dieser Stelle Rüstung niederlegt und die richtigen Gegenstände im Raum 39, 41 und 42 laßt, öffnet sich die Tür südlich zum Raum 43.

41. An der Westwand, über einer Druckplatte, ist eine Nachricht: Legt Lebensmittel hier ab. Wenn Ihr an dieser Stelle Nahrung niederlegt und die richtigen Gegenstände im Raum 39, 40 und 42 laßt, öffnet

42. An der Ostwand, über einer Druckplatte, ist eine Nachricht: Legt hier Wurfgeschosse ab. Wenn Ihr an dieser Stelle Wurfgeschosse niederlegt und die richtigen Gegenstände im Raum 39, 40 und 41 laßt, öffnet sich die Tür südlich zum Raum

43: Diese Tür öffnet sich, wenn die richtigen Gegenstände in den Räumen 39, 40, 41 - sile Gauntlet bei C aus

und 42 hinterlegt werden. Zwei Displacer-Beasts hafindan sich im Baum

44. Ein aiftiger Trank steht hier. Nicht trinken!

45. Ein Displacer-Beast bewacht den Raum 46. Fin Displacer-Beast be-

wacht den Raum. 47. Ein Displacer-Beast be-

wacht den Raum. 48. Fin Displacer-Beast bewacht den Raum

49. Eine Klerikerschriftrofle für Detect Magic.

50. Ein Displacer-Beast be-

wacht dieses Gebiet. 51. Zwei Rust-Monster wandoln hier

52A. An der Südwand ist ein Spinnenschlüsselloch. Ein Zwergenschlüssel öffnet die 52B. An der Südwand ist ein

Spinnenschlüsselloch. Ein Zwergenschlüssel öffnet die

53. Ein Rust-Monster streift hier herum.

54. An der Wand ist eine Nachricht: Die Listigen und Agilen sollen überleben. Die Gruppe sollte den Gang nach Osten entlangrennen, um den Pfeilfallen in den illusionåren zu entgehen.

55. Wenn Ihr auf diese Druckplatte tretet, löst Ihr die Pfeilfallen an den illusionären Wänden aus.

56. Wenn Ihr auf diese Druckolatte tretet löst Ihr die Pfeilfallen an den illusionären Wanden aus.

57. Hier liegen Knochen. Es sind die Gebeine des Kämpfers Beorham, Ein Dolch, ein Schild, ein Kettenhemd, ein Helm, ein heiliges Symbol und ein antikes +5-Langschwert namens "Severious" liegen 58. Wenn Ihr auf diese

Druckplatte tretet, löst Ihr die Pfeilfallen an den illusionären Wänden aus 59, Die Südwand ist imaginär

60. Ein magischer Wurfgeschoß-Panzerhandschuh an der Sudwand

61. An der Westwand ist eine Nachricht: Ein Zwergenwort für einen Knopf

62. Wenn Ihr auf diese Druckplatte tretet, löst Ihr eine Magic Missile vom Westen 63. Der Spinnenknopf an der

Ostwand löst die Magic Missile Gauntlet bei A aus. 64. Der Spinnenknopf an der

Ostwand löst die Magic Missile Gauntlet bei B aus. 65. Der Spinnenknopf an der

Südwand löst die Magic Mis-

66. Der Spinnenknopf an der Nordwand löst die Magic Missile Gauntlet bei D aus. Ein Zwergenschlüssel liegt auch

67. Der Spinnenknopf an der Westwand löst die Magic Missile Gauntlet bei F aus

68. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, löst Ihr ein Magic Missile Gauntlet bei E aus. Im Süden ist ein Spinnenknopf, der auch ein Magic Missile Gauntlet auslöst. An der Ostwand ist ein Spinnenschlüsselloch. Ein Zwergenschlüssel öffnet die Tür im Westen.

69. Die Westwand wird verschwinden, wenn die richtigen Aktionen im Raum 75 durchgefuhrt werden.

70. Der Raum kann nur durch die Fallgruben in Level 8, Raum 40, erreicht werden, Ein Trank für Extra Healing liegt hier.

71. Die Nordwand ist illusionár

72. Hier ist gar nichts. 73. Eine Klerikerschriftrolle

für Protection from Evil 10' 74. Hier sind fünf Pfeile und eine Klerikerschriftrolle für

Dispel Magic 75. Werft einen Gegenstand durch die nördliche Wand, und die westliche Wand verschwindet. Dann werft einen Gegenstand auf die gerade erschienene Druckplatte im Westen, damit die imaginäre Wand im

Raum 69 verschwindet 76. Die Treppe führt hinunter zu Level 10. Raum 47.

77. Die Treppe führt hinunter zu Level 10, Raum 53.

78. Der Gang im Norden öffnet sich, wenn Ihr den Geheimknoof an der Südwand drückt

79. Eine Klerikerschriftrolle für Raise Dead.

80. Ein Rust-Monster 81. Ein Zauberstab für Fire-

ball ist hier. 82. An der Westwand ist ein

Spinnenknopf, Wenn dieser Knopf gedrückt wird, nachdem ein Gegenstand auf das Regal im Raum 83 gelegt wurde, verschwindet der Gegenstand und der Gang im Norden öffnet

83. An der Westwand ist ein laeres Regal

84. Die Treppe führt hinunter zu Level 10. Raum 1.

85. Eine Klerikerschriftrolle

86. Die Treppe führt hinauf zu Level B. Raum 10. 87. An der Südwand ist eine

Nachricht: Lager 88. Ein Speer.

89. Die Nordwand ist illusionär. Eine Magierschriftrolle für



90. Eine Klerikerschriftrolle für Flame Blade

91. Ein Displacer-Beast 92. Die Tür wird durch einen

Knopf an der anderen Seite geöffnet 93. Eine Druckplatte öffnet

Raum 69 A-F. Magic Missle Gauntlets.

Level 10 Die Wände bestehen aus ge-

mauerten Steinen, die mit Moos und Schleim überzogen sind Hier wohnen Mantiskrie-

1. Die Treppe führt hinauf zu Level 9, Raum 84.

3. Die Halle zwischen Raum 3 und 4 ist voller Teleporter, die die Gruppe ziellos durch die Gegend hüpfen läßt. Die Druckplatte deaktiviert die Teleporter in der östlichen Halle. Um auf einfachem Wege dorthin zu gelangen, richtet Euch nach der Beschreibung für

4. An der Südwand steht eine Nachricht: Achtet auf die richtige Reihenfolge. So durch-

quert thr die Halte richtig A. Tretet in den ersten Teleporter westlich von Raum 4. Die Gruppe wird die Halle hin-

unter teleportiert. B. Dreht Euch um 180 Grad und tretet in den nächsten Teleporter. Die Gruppe wird in

Raum 3 teleportiert. 5. An der Sudwand ist eine

Nachricht: Dreizehn. 6. Zwei Klenkerschriftrollen

für Remove Paralysis und

7. An der Westwand ist ein Tor, das mit einem Steinzepter-

schlüssel geöffnet werden kann. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Die Gruppe wird zu Level 8, Raum 72, teleportiert. Das Tor teleportiert die Gruppe nur in eine Richtung. 8. Hier gibt es nichts.

9. An der Ostwand ist ein Tor. das mit einem Steinring geöffnet werden kann. Legt einen Schlussel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Die Gruppe wird zu Level 6, portiert.

10. In den vier östlichen Alkoven sind vier Mantiskrieger. 11. Ein giftiger Trank liegt hier.

12. Ein Zauberstab für Frost. 13. Zwei Klerikerschriftrollen für Cure Critical Wounds und Flame Blade.

14. Wenn Ihr den Knopf an der Westwand drückt, erscheint ein Mantiskrieger von Osten hinter Euch. Ein nutztoser Zauberstab liegt hier

15. Prinz Keirgar ist hier. Er sollte zum Zwergenkamp auf Level 5 zurückgebracht werden. 16. An der Ostwand ist eine

Nachricht: Eine Magic-Missle-Falle geht los, wenn Ihr hierher

17. An der Südwand ist ein Schlüsselloch. Ein Totenkopfschlüssel öffnet die Südtür 18. An der Nordwand steht geschrieben: Im Falle eines

19. Wenn Ihr diese Tür öffnet, wird ein Knopf sichtbar. der die Magic-Missle-Falle ab-

20. Wenn Ihr diese Tür öffnet, wird ein Knopf sichtbar

Drückt Ihr ihn, wird die Gruppe von einem Fireball-Zauberspruch getroffen. 21. An der Nordwand ist eine

Nachricht: Im Falle einer Flut. 22. Zwei Mantiskrieger in der Nähe 23. An der Nord- und Südwand steht geschrieben: Hive.

24. Zwei Mantiskrieger in der Nähe

25. Ein Mantiskrieger in der

26 Fin Pfeil

27. Ein Mantiskrieger ist im Raum

28. Das Grubenende in der Decke ist von Level 9, Raum 75. 29. Wenn Ihr den Level bei Raum 33 betretet, legt Waffen and die Druckplatte in Raum 29, 30 und 31, um die Tür im Norden zu öffnen 30. Die Druckplatte sollte ig-

noriert werden, es sei denn, die Gruppe hat das Level bei Raum 33 betreten. 31. Die Druckplatte sollte ig-

noriert werden, es sei denn, die Gruppe hat das Level bei Raum 33 betreten 32, An der Nordwand ist eine

Nachricht: Verslaut Eure Waffen 33. Die Treppe führt hinauf

zu Level 9. Raum 77. 34. Drei Mantiskrieger in der

Nähe

35. Mantiskriegert 36. Hier sind die Überreste des Rangers Tyrra. Er kann von dem Zwergenkleriker wieder-

belebt werden. Ein Totenkopf-37. Im nördlichen Korridor ist ein wandelnder Stein. Er wird

mit den Hebeln im Raum 37, 38 und 39 bewegt. Drückt den Hebel an der Nordwand zweimal. um den Stein nach Norden zu bewegen und Raum 38 und 39 freizulegen. 38. Drückt den Hebel an der

Westwand zweimal, um den Stein nach Süden zu bewegen und Raum 40, 41 und 42 freizu-39. Drückt den Hebel an der

Ostwand zweimal, um den Stein nach Norden zu bewegen und den südlichen Korridor wieder freizulegen 40. An der Nordwand ist eine

Nachricht springt, Ein Trank für Grant Strength.

41. Durch die Gruben gelangt Ihr zu Level 11, Raum 1. Es ist der einzige Weg zu Level 11. 42. An der Nordwand ist eine

Nachricht: springt Ein Trank für Feather Fall. 43. Eine Klerikerschriftrolle

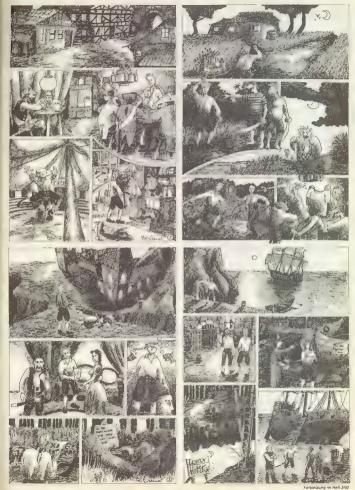
für Neutralize Poison. 44. An der Westwand ist ein

Geheimknopf. Er öffnet den Gang im Süden. 45. Eine Magierschriftrolle

für Cone of Cold 46. Ein Pfeil

47. Die Treppe führt hinauf zu Level 9. Raum 76. 48. Hier trefft Ihr auf Shindia.

Xanathars Zwergen-Elfen-Spionin. Ihr erfahrt zusätzliche Informationen, wenn Ihr Euch entschließt, sie anzuhören



TP/17202 109





MONKEY ISLAND 2

Im Januar erscheint die Amiga-Umsetzung des

_	_						- 000	ingon coocinin	710 7017(0100		
Platz		Yitel	System	Power- Werlung	Test in Ausgabe	Platz		Triel	System	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	()	Secret of Mon- key Island 2	MS-DOS	92%	1/92	11	(9)	SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
2	(1)	Lemmings	MS-DOS	92%	10/91	12	()	Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
3	(2)	Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91	13	(10)	Silent Service II	Amiga	87%	9/91
4	(3)	Ra road Tycoon	Amıga	92%	7/91	14	(11)	S m Earth	MS-DOS	87%	6/91
5	(4)	Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91	15	(12)	Links	MS-DOS	87%	4/91
6	(5)	Lemmings	Amiga	92%	2/91	16	(13)	Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
7	()	Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92	17	(14)	Sim Earth	Mac	87%	2/91
8	(7)	Secret of Monkey Island	Atar ST	91%	10/91	18	(16)	Spindizzy Worlds	Amiga	86%	2/91
9	()	Populous 2	Amiga	90%	1/92	19	(17)	Spindizzy Worlds	Atari ST	86%	2/91
10	(8)	Bane of Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91	20	(19)	Pools of Darkness	MS-DOS	85%	12/91

Sagenhafte 91 Prozent POWER-WERTUNG emtete Microprose' neuster "Falcon"-Flugsimulator. Anlaß genug, die zehn besten Flugsimulatoren in unserer "Special"-Chart aufzuführen. Dabei sind MS-DOS-Systeme dank ihrer höheren Rechenleistung anderen Computern ganz klar voraus.

		G.	4
Platz	Titel	Power- Wertung	Teet In Ausgabe
-1	(1) Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2) Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(3) Lemmings	92%	2/91
4	(—)Populous 2	9046	1/92
5	(4) Bane of Cosmic Forge	89%	5/91
6	(5) Silent Service 2	87%	9/91
7	(7) Spindizzy Worlds	86%	2/91
8	(9) Battle Isle	85%	10/91
9	(—)PGA Tour Golf	85%	6/91
10	(10)Turrican II	85°0	4/91

		101	
Plotz	Titel	Power- Werlung	Test In Ausgabe
-1	(1) Secret of Monkey Island	91%	10/91
2	(2) Spindizzy Worlds	86%	2/91
3	(3) Chip's Challenge	83%	7/91
4	(4) Brat	80%	9/91
5	(5) Flood	79%	9/91
6	(6) Turrican II	79%	4/91
7	(7) Flames of Freedom	78%	7/91
8	(10)Gods	74%	5/91
9	(—)Toki	73%	8/91
10	()Speedbal 2	73%	2/91



IE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Die Mario-Brüder setzen ihre unaufhaltsame

Platz		Titel	System	Power- Wertung	Test In Ausgabe	Pistz		Titel	System	Power- Werlung	Yest in Ausgabe
1	(1)	Super Mano Bros 3	NES	95%	12/91	11	(11)	PGA Golf Tour	Mega Drive	85%	5/91
2	(2)	Super Mano World	Super Famicom	94%	3/91	12	(12)	F Zero Famicom	Super	85%	3/91
3	(3)	Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91	13	(13)	Shanghai	Lynx	85%	3/91
4	(4)	FA Hockey	Mega Drive	90%	9/91	14	(-)	Wonderboy 5	Mega Drive	84%	1/92
5	(5)	Populous Famicom	Super	87%	4/91	15	(14)	Starflight	Mega Drive	84%	12/91
6	(6)	Sim City Famicom	Super	86%	12/91	16	(16)	Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
7	(7)	Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91	17	(17)	Gynoug	Mega Drive	84%	4/91
8	(8)	Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91	18	(19)	Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
9	(9)	Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91	19	(20)	Sonic the Hedgehog	Mega Drive	82%	9/91
IA.	(10)	Parodius	Game Boy	85%	7/91	20	()	Puzznic	NES	82%	8/91

C-64 MS-DOS

Platz	Titel	Power Werlung	Test in Ausgabe
1	(1) Turrican II	81%	4/91
2	(3) Buck Rogers	80%	4/91
3	(4) Ultima VI	78%	6/91
4	(5) Puzzn c	77%	3/91
5	(6) Bard's Tale III	71%	6/91
6	(7) Creatures	70%	4/91
7	(10)Warlock	67%	5/91
8	()Encounter	65%	7/91
9	(—)Extreme	64%	8/91
10	(—)Saint Dragon	62%	3/91

Platz	Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(—)Secret of M Island 2	92%	1/92
2	(1) Lemmings	92%	10/91
3	()Falcon 3.0	91%	1/92
4	(3) Bane of Cosmic Forge	89%	2/91
5	(4) SWOTL	88%	11/91
6	(5) Sim Earth	87%	6/91
7	(6) Links	87%	4/91
8	(7) Command HQ	87%	3/91
9	(8) Pools of Darkness	85%	12/91

10 (9) Gunship 2000 85% 11/91

SPECIAL

E	144	CIA	13
Platz	Titel	System	Power- Wertung
1	Falcon 3.0	MS-DOS	91%
2	Falcon	Amıga	90%
3	Falcon	Atarl ST	90%
4	SWOTL	MS-DOS	88%
5	The r finest	MS-DOS	88%
6	LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%
7	Gunship 2000	MS-DOS	85%
8	Red Baron	MS-DOS	85%
9	Flight of the Intruder	MS-DOS	83%
10	Ch. Yeager's AFT 2.0	MS-DOS	83%

Wollen Sie einen gebrauchten

Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zuhehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oger Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gele genheit, für 5.- DM eine private Kieinenzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubnik hrar Wahl aufzugeben

Und so kommit lihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der April-Ausgabe (erschent am 11. März '92). Schicken Ste Ihren Anzeigentext bis zum 3. Februar '92 (Eingangsdetum beim Verlag) an Power-Play. Später eingehende Aufträge werden in der Mal '92-Ausgabe veröffentlicht

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereltete Karte auf dem Durchhefter Bitte beachten Sie Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte von Kleinanzeigen deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlager-

C 64/128

Vers, fur C 64. Detender of the Earth. Börsen-freber: Manchester Jintod. The Untouchables. Chase H G. Eye of Horus, für je 20. DM. Rall. Wagner: Te. 08344/2009.

Verk C 841, Floppy 1541 II Datasette 100 % I. O., Disks mil Spielen, Preis riech VB. Stefan Becher, Nr. 5, 6551 Kuim

Suche Prg. zur Cheracter-Menipulation auf Disk für sito Rotienspiele Angebele im Stefan Suf, Rostockerstr. 48, 2800 Bremen 21. Tei. 04217

V & R . Mid . Forp is Miggan I was no ig . Protect Median bay Turnson Gutt. Tex 089/5803168

183 mg 1 Francis to Shor Ma.
Vers.) Tol. 05471/585

Verk. C84 + 1541 il + Data + 149 Spécie NF de Floppy 10 Kassetten für Datasette Römpflith für 420 DM Schraub-ein; leikorp Vasseusdis Ah s. P. 1030 - cure - ur.

Suchs AverEgot(DrC 44*Ong) Markus Waber Manzer Str. 97-5588 Daum / Tell 05982/(1004 (Wochetsendo) Verk versch Ong Gemee, z B Zek McKras-ken 35 OM, hwest 28 OM usw alle Gemee 100 orde artistic

Vork Č64. Floppy Finet Cartr III, Gr 54-Bisch 2 x Diskhox, 115 Disks auch einzeln suché è 500;1 MB) HF Moduator, evt. Spene America der Henechet. O 7030 Leipzig, Zwickauer Sto 128, Ter 871798

Verk C 84 + Floppy 1541 + 4 Orig - Spele (Back Rogers, Ch. of Krynn, Death Knight of K., Sec-ter 1998) Section (Back) (Back) delected delekty for VB 400 DM. Tell 053244634

Vark Color-Mon 1802 ext Hex-Testriur Modu Simons Basic Speech Modu Dalasette, afes aber Geos 2 o, zus 400 DM. Ron Carray, O-1155 Berlin Paur-Junius-Str 33, 741 979335 Verk Drucker Saikosha SP 1000 VC für 250 DM Tel. 0211/4180683

ich verk. C. 64. + Floppy 1541. + Datasette (Kass.) + I Dakbox (leer). Final Cartri II. Reset und orld. Celif. Games für 450 DM. Tell 02273-8236 (Assanan).

Suche Tauschperiner für C 64-Games, habe Olk Imp. Powerdrift, Gunship Jaw sucht Jennings Winzer Biltenum Osterrech Rene Reder A-3121 Kanstellen, Herkungerweg 5

Ost.- C 84-Club! Spiere Einführung in Besic & Programmierung des C 84/ Schreibt einfach!! Näbers bei forgender Adresse Daniel Stobbe Lennstr. 18, O-7816 Schipkeu.

Verk C 54 (Soundchip del Floppy 1541 II Grünmon, Diskettenbox, Mega Drive Joypad und Game Ori-Ausgaben, 490 12/91 für 450 DM Martin Tell (8259/622

Verk neuw C 64 Floogy II (Garantie) Fr-Carindge 150 Disks mit Box Schulzhullen und ca 60 Bucher Joystox, Ong. Disks, furnur 650 700 DM erst 4 Mon. alt. Tel. 04941 62931

Verk Gi-Joe zu 25 DM Eagles Nost 25 DM Gremmins (130 DM Defender or the Crown 25 DM Jack the Nipper 25 DM, Hrifs Cop. 30 DM Pieloon 20 DM. Ace of Aces I. Annu genigft Yei 02/30/264962 Dennies)

Vark C 64 1541 Datasette 4 Spiele (Micro-prose Soccer Kick Off Football-Manager, Int Soccer, 40 Disketten 1a Zustand, f 360 DM To: 09237481789

Verk, C.84 II und Pioppy 1541 II mit viel Zub., NP ca. 900 DM, verk, auch Kassatten-Onginate Anschaft Dirk Schiffbaueri 5064 Rosrath Sto-ken 11, Tet. 0.2205/41698

15 - 100 - 1

Sus CM ump direction of the control 3 3000 Hanno

Verk, Ong. Liftima IV zu 22 DM, Ultima V zu 25 DM Startight zu 20 DM. War in the South Pacific hir 20 DM, Gethysburg 25 DM. Tet-08340x8372 (Ruff)

Verk C 64, IS41 J. Data, Faromondor alles neuw VB 550 DM. Spiele Street Sport Bun-dost Manager F 19. Pirates Soccer-Mana u andere zu a 30 DM. Fel 0562176511 14-16.h Verk C.64 + Floppy + Farbmonfor + Final Carl mit Desk (VI), Datasette + Spier Turncan auf Desk, VHS 940 DM div Spiele auf Kassette Te 02288/2711 ab 18 Uhr

Verk, Segs + 2 Spiele für 150 DM u. Ong-Games für C64 (Belmen, Ghostbusters II' je 10 DM, Party Time, Night Shift, ja 40 DM, Marci Wiebach Minztebenerstr 63, O-3700 Wem-

Verk Ong Spiele Rick D II Tie Break Turn can F 19 Steatth Fighter F-16 Combat Piot Reinbow Istands, Turtles Double Dragon I w.m., Ter 092665-8307 (Mario) Verli, C 128 + Diskliw 1571 mil Spielen Bu-chem Joystick Abdockhaube Disk-Box steps zus für 450 OM Tel. 0741/7748 (ven Richard)

Strategie-Freek sucht von SSI Rebet Common Chrund Break Though in the Ardennes 1r 030/5242617 ab 20 Jhr Biete C 64 II Mdq. Floopy, Datasette Disk Booster Sympos Basic, Ruset, Disks 650 DM, Tel (Longley 4512143 ab 18 - 19 Uhr (Marcus)

Ost, 758 4300869 100 Suche die Oldest Raid on Bengsh Ba Spaunker außerdem gebt Floopy 1585 250 DM Harrs Rübsem Opderstit. 29 430 Batt Housteld, Tel. 556 27 78649

Sugna Action Gamos z B. Terminardr (- tl w , Press pro Sprel nach

Vork, C64 Ozg, auf Disk, 15 Spelle für zus 150 DM, z B j-446 Compat Great Courts, Stunt Car Rouer, Gebiel, Red Storen Reing, M. Vett, Oan appretter 5, 1479 Revenuerun.

Verk, C128 mit 2 Floppys, Drucker MPS 1200 Datasette, Modul Final Carlndge, Joystok und Datasettenspel aus erster Hand für 350 DM Tei: 02155-10292

C 64 I+ 1541 II+ Diskbax + 110 Disks, aber 400 Spele ohne Margel, Floopy we neu D81854t-te, enige Kassetten-Spele, 400 DM VB. Tel 02203-54644 nach 15 Uhr

Amiga

Verk Ong Turnican II Demomeker, Bomb Jack

Meta Planera Salace Street U Tel ab 19 Uhr 02822 52415

Verk, Its Amiga Flight Sim 1.25 52 M 42 Folkery 30 DM In 80 Days request the World 20 DM Presso VHB, Rall Hagner, Tel. 05344/2009

Ong Durigeon Transverid Rings of Meduse, Pres VHS autho 200 Front Castes Conflict Bigdre East, 88es von Kost, hette auch noch Michanter Tat, pask 1781123, Johannes Suche Survines - Wholet-Gerties, Populous und Microprose Soccer Verk, Chembers of Shacin Xv 20 DM tr. Amuga: TV-Modulator zv 20 DM Tat 04351 1238

Hatte: Visits fole Ong. Wonderland, Indy III Muskey Istand user kaule auch auf Contacts S-Ballschuh, O-B020 Drepden Geintzstr. 8 Tet. Ost. 4710041

Suche für A 500 Red Baron zu 40 DM und Ratiroad Tycoon verk Populous für 35 OM Schreibt an Nico Haupt Str d. VS 4. D-4700

Verk die Weitraumklassiker Domocles und Stargider II für is 30 DM. Michael Genthar Ta

Verk Orig Amega Spieler Larry III 40 DM. Robin Hood 50 DM. Back to the Future 30 DM. His-street Blues 30 DM. Loom 40 DM. Te. 089, 9506859 ab 18 Uhr.

Verk, meine Spielesammung, Amiga und PC, vor allem Rollenspiele, Adventures, Ruften und fragt, rach Thomas, Weidmann, Tel., 06034, 7443 oder Fsx (06034) 1345.

Flight of the Intruder Sifent Service II, Thunder-hawk Dragon/light, Cadaver Red Storm Ri-sing Liste bar W Schicker Kirchplatz 16, 8370 Regen. Tel. 0992 1/7284

Verk Ong, Rambad Tycoon, dt. 45 DM, Miam Chase 15 DM, Blezing Thunder 15 DM, Island Dizzy 10 DM, sowe für Game Boy. Bad Rad 30 DM, Tel. O-Bertin. 4838342



Gaaxy Wishbringer und alle anderen Mocom Spele, die es gibt Tel 030:4024090

Verk Ong. Pagesetter Mathematikiurs. End-kundekurs. Angeb an Michael Hildebrand Garlenstr. 5, 4905 Spenge oder Tei: 05225, 3797 ab 18 Uhr.

Verk. A 500 + Mon + 3 Joys. 1 Orig. Spiel. 2 cher. 120 Disks, orig. Zub. NP 1800 DM VP 1000 DM Asis Hallab. Kräheriweg 44 5000 Körn 30. Tet. 0221 582870. Bere Soltware: Afterburner: Dragons Broath Dragon Wars: Drakkher: Wolfpack: 2 x Their Finest Hour: allo Games sind zeenisch gut erhal-ten. Spiel je 25 DM: Tel. 0561/85850

Verk, Ong. Starray 20 DM, Eye of the Horus 20 DM. Berlin 1948 30 DM. Kidglovies 15 DM, Blue Angels 30 DM. Jel 40 DM, alle mit Arbeitung Tet, 021 Vi6790340

Originale Zombi Pultys Saga Atomic Dun-Quest, Frish, Midomum 2.2, nor zusam men (keine Compilistron) für 45 DM. Dragon 1:30 QM (alles per NN). O. Scheiz, Bergstr 2:621 ück.

Genthip Indy-Adv F-15 I Originale 100 % Inhenos xp. altes zus nur sage und schreibe 69 DM Mark Weißhaupt Jasminweg 8, 7990

ndy 500 35 DM, Monkey 15 DM, Loom 40 DM, Circus Atractions 15 DV. Forster, Tel. 0841/75007 (100 % Ong.)

Verk Sterglider + II, zue 20 DM Gastle Master 25 DM Carrier Command 20 DM, fur Gambboy Hall Wrestling Booce, ye 20 DM. Tel 02171/82523 Thomasi ab 16 Uhr

Heyyouth Ich verk Cadever für 20 DM. Archipe-lagos 20 DM. Iceman 40 DM. T. Jerry 20 DM Joer den Preis kann man reden. Tot. 089. 6016250 ab 18 Uhr (And).

Verkaule (Orig.) 688 Attack Subfur 40 OM. Ca. Gurnes für 25 OM. Michael Hippels, Tel. 09779/ 777

Kaule Amiga-Originale (nur mit Verplund A. Wolfgang Hübner Friedrichshofener Str. 19. 8070 Ingolstadi. Toi 0841/87997

Verk De uxe Sound III. Actor Rept. Hillingen. A 2000 z. je 120 DM aligberte 220 DM Champs of Krynn. Imperium, Orazonlight, je 37 QM habe spolibar i in. Ter. 06146/1228

Verk Air Amios Hoot of Habanda Hinkling Bards Talani, Bit 110 DK elliperifich Ani, oder enzant (iz zwelski 40 Dks. Tel. 05171/52337 "Wichash)

Verx Originater Day of Pharao, Imperium Til x world Spioles ammlung "Full Blast" G., Neumam, Tel. 07622/3165 (Pres 50 - 60 DM Verk Player Manager zu 42 DM Manchest Jinted zu 51 DM Rockstar Ale my Hamster. 7 DM Emlyn Hughes für 53 DM alles id Porto. Spiele 100 % o.k. Stefan Bock 2 0242/57801

Verk Onginalel Maniac Maneion Lemmings, Monkey Island, Herpoon, Pool of R. Cuttle of Azure Bonds, Champol K. Buck Rogers. Bolds, Jinea. Tel. 05382/6106

Originais z verkaulen (30 60 DM) Frikov Yankee, "ile 8 Death F-29 Rela. Das Best Krista, Confl Europe Lombard Raby, Hils" Ring of Med., Hard Orivin. Ta. 09447/300

Hilfelt Da nicht umzutauschen, suche ich die ASSO inschabens. Software außerdem beteich einen Schwarz-Weiß-Mon. für Amigas, Pres-nach VB. Teil 05241/35186

Suche Manuac M. Zitk MC Kräcken, undrähs Jones and the list Crusade mur Ong., m. Ant.) bis 40 DM, reveils, Buck Rogers bis 45 DM Kings Quest V 56 DM. W. Schwab Lichtenber geratr. 38, 4018 Monheim.

Verk, A 2000 + Mon 1084 + Stemens-Drucker PT88 Mass + Joyoticks: Handbücher altes in Ong Verp. 2300 DM ohne Drucker 2000 DM Tel. 06108/77109 (Christian/Sven)

Ven. A 500, 1 MB 3.5" M 8833-Mon. 13

Verk für Amga, Power-Pack, Ruck II. Flood Turncan i Pirates, Gods je 40 DM, Their Finest Hour 50 DM, Double Dragon 10 DM, Tel 02623-2616, Markus)

Verk, zu je 40 DM. Monkey tst. Great Courts 2, 30 DM. Gods, Klax F-29. Wayne Gretzky. Spind W. Flood, Indy 500, TV. Sport, Balbelhawks 42. Masterblazer. M. Witt. Danzgerstr. 6, 3472.

Verk Amiga-Orig z B. Terminator II 45 DM Archipelagos 30 DM: Space Ace 35 DM: Gods 45 DM: Jochen Tei: 08142/9147 ab 16 Uhr

Originale Bandit Kings 40 DM Genghis Khan 40 DM Wird West World 40 DM Gamer Com-mand 20 DM Kult 20 DM Bombusz 20 DM Impossyby Mission II 15 DM Tei. 0911/593839 Griginale zu je 30 DM + Porto, Toku mmorta ames Pond, Battlestorm Turncan it. Bards Tale III, Imp. Champ o Krynn, Tet. 0221-5801837 ab 18 Uhr. Franz

Lemmings. RVF Honda Bloodwych, Tymcan II. Toyota Celica J.a. je 40 DM, suche X-Copy Prof. 5.0. Tel. von 18 - 19 Uhr. 05361/673441 (Frank)

Verk Pirates Populous Bundest Manager Kaiser Battles of Britain Player Managor, after Ongmolo Tel: 02404/63663

Verk, Ong. F. 15. Railroad Tycoon, Silent Service I Kaiser, Mig 29. Rotor Oktober, John V. 19. je nach Spiel 25 - 50 DM. Robert Hermann, Te 09007, 1675. Verk oder lausche 1 Amiga Midwinter II M1 Tank PI 688 Altack Sub Imp , Chase HQ 2 Stomball Panza F J Khan Squash Tel 06131

Ong Software DPaint III 100 DM Devpac-Assembler 50 DM Tracker Sentinel, Zynaps jo 10 DM kpt. 150 DM inct Porto. M Lang Tel 1011 20851

Ropers Liste og 1 DM RP von M-1 145 mor Dr. Hopmann Str. 11 4970 Bad Geynhau-Verk Amiga-Orig. z B Pirates i



Sixthy Anjeitungen zu M1, Team Yankee, Batt-außerdem Red Storm Rising, da Chy – delekti Simon Jubasch Stockumer Str 413 4600 Dortmund

Verk A 500-Ong L'e & Desth, Midwinfer Nam Battle Isle Raśroad Tyczon, atle fur 200 DM einzeln ja 50 0M Schreibl an Frank Neu-bauer Mitselkamp 3, 2740 Bremervörde

Verk, Orig -Spiele für A 500, z.B. Battle ist Monkey isk, Eye of the Beholder Silent S. II v.a. Preise VB. Tel. 0202/6070481 (Jan)

Vark, Originale, Constr.-Kil, Battle Isle A.; Quest 4. Intercep. Kick Off, Fusion Paint, Kind-works, sehr persistent abzugeben, auch MS-DOS-Sorele Tell 02202/8264*

je 45 DM, W. Gretzky-Hockey 40 DM. Zak dt 30 DM, R. of Marking, Tie Brook, is 30 DM. Tel

M Island Gods, Loom, Indy IH Cadaver Lost Patrel 2-Out, je 50 DM, und Gnost'n Goblins. Apprentice, Lemmings jo 25 DM. Tal. 030, 5255029 von 20 -21 Uhr.

Verk sehr billig 89 återe Onginske und 279 - Leerdisks und 100 5,25" Leerdisks, alles 100 % o.k. Tel. 02622,43806 ab 15 Uhr

Verk Invest 45 DM, Startlight II-45 DM, Star Hight I 35 DM, Bald's Talle III 35 DM, Eye of the Beholder 50 DM. Tel: 0431 542459

Hille 1 Suche mögi preiswert Sin City (Europ-Vers), bis 30 OM 7a- 05404/3742 ab 14 Uhr - "retze Nationstr 11 4531 Lotte Stein 11/21. Verk Amiga-Ong z 8 Gods Cadaver, Pay Off habe auch Gameboy Spiele Jochen Till. Tell 08/13/20147

Amaga Soft, zu verkaufen M-1 Powermonger R.R. Tycoon u.v.a., nur Orig., keine Viran Tel 07551/3494 ab 18 30 Urr. nach Lutz fragen

Verk oderhausche Turngan II, Power Up, Chuck Rockin Roll Fusion, G. M. Sylm. Switch Blade II suche Wings of D. Beholdor Shadew Dan-orr, unnest. Werd Dreams. Tel. 08234/5389. in inale Silent S. II 50 DM, M. GP 40 DM. Swv. - 1M. Sphencal. Cosmic Pirate. Bobo jo 20 DM. Tol. 0431-735052

Verk A500 1 Jahrall kaumbenutzi 100 5,00k + 1 MB 10/ 600 DM Tel. 07181/63697 (fragi nach Adam)

And Social Codes and the Codes to No. 25 of the Man . Moreys also Mind of a

Mr that is been one fore 944 - 40 P G E 321 " 24 4

6+ 7 1 1 1 10 DM 6+ 120 + 16 07115409243 Suche Westerick Die Hard. Beverly Hills Coparie 36 - 40 DM je Solei Christoph Holzhau-der 1338899

Verk Chacs Strikes Back, Falcon Hill Street Blues Felcon M-Disa, Powermonger, alle ca 40 DM Pterifer Alex Sommerau 15 8359 Eging 7ei 08544 1709

Verk, ong Spint o Adv für 45 DM, erig Irldor für 20 DM, orig Phalanx für 10 DM, orig Sooi pion für 15 DM. Tel. 07222/29057 Tausche ong Kickoff bilgegen Bundesiga Manager Prof., Xenomorph, Codoname foe-man Arbne Schuffenhauer Höpfersteig 52 1000 Berlin 28. Tel 038-4021839

Verk F-15 Sinke Eagle II. M-1 Tank Platoon Gods fur je 40 DM, F-16, Combet Proti Gunship fur jo 35 DM, zus. 165 DM, Tel 089/3145609

Suche Tauschpariner in Österreicht Adresse Phap Weinberger Stadtplatz 24, A-3874 , schau. Tel 02965/295 Liste anlerdem

8833 Maus, vel Soft Press VB F Wunderlich Herma, von Satza-Str 1 d. O-5820 Bad Lan-gensalze, Te: Bad Lgs 6194

Ong Rings of Medusa 35 DM Populous 35 DM, TV Sports Footba. 25 DM Austerlitz 10 DM, interphase 10 DM Midwinter 35 DM Schefflich as Dild Anders Britandweg 35 BM.

Amigali Verk Bandil Kings of Ancient Chiro, Gods, Turrican III, Cadaver, alles Originale Press zwischen 30 50 DM Te. 02173/17638 ab 18 Uhr

Verk Amiga-Spiels Space Quest II + III für 100 DM beide neu. Thundorhawk für 50 DM Schrebt an Timo Werner Kreuzbreite 10, 4962 F. F. . . .

hy 1 - St. DM Tel 09405/7173 nicht vor 13 Uhr Verk A 500 1 MB RAM 2 LW TV-Modulator Joysticks Maus Bucher, 1 Jahr all Orig -Spie-le z B Battle Ist. Monk Ist. Eye of the Bot-J der u a Press VB. Tet 0202/6070481 (Jan)

Utoma V 40 DM, Thunderbade 10 DM, Ballie Command 40 DM, F-19 40 DM, evt. Tausch (Thunderhawk Elightof the Infruder) To: 07964. 3479 (Michael Flund)

Long Roads, 18 to Armen Krietlenen, all mindelp Bernger Pather Tenses

Congress of the second of the A Size of rather a flower of the state of th 352 a steen is the experience of the second to the second t

Verk Ong Bundestigs-Manager prof. für 60 DM, sowie Spachererw auf 1 MB für 75 DM Christoph Zahren, Lembertuseh 66 5143 Wassenberg Toi 02432/2137

Hillell Suctie des Spiel Running Man u. 1951 Demos aller Art. Abor alle 100 % o.k.. Tel. 040-7240510 (vorl. Marcus). zehle ödet Inusche sehr gut (Top Gs.

Verk ASOD EW EL + Philips-Mon Stered + 20 Spiele 8 Mon ell, VB 1500 DM Yei 089-7691907-ab 19 Uhr

Verk Line-Printer VII TRS 80, incl. Anschild-habet für Amiga. für 35 DM, verk. auch Lösun-gen für Monkey Island, Indy RI, Pinstee etc., Tel 0231/2707/8

Verk Silent S. II, 50 DM Gadaver 40 DM Gunship 45 DM Paradroid 90 zu 30 DM, ody II für 35 DM Stunt C. Raper zu 25 DM Startligh und Great Courts und Xenon II lunkt XII. Zu er 15 DM, sowie Hollywood u Hijnx Tel. 022 1/381880

Fausche M1-Tank Platon (dl.) gg Mig-29, Fuicum (dl.) oder gg Fejikt of the Infruder (dl.) fragt nach Sergey Tel: 07392/3758 (nur dt. Ant.) Verk Amiga Action-Replay II für Amii, x 2000-4 Mon att. nicht benutzt, für 185 DM (NP 220 DM) Tel 07222/29057

Verk Bundes/Iga-Manager Prof. (Amiga) fur 50 DM Ikaum gespielt. Th. Relimitz, Hotzhof 4 3388 Bad Harzburg. Vary Eth Falenn vulls DM Ta, DGR26/81506

Verk Sil Service II Death Knights, Dragon Flight, Larry II, Rainbow Islands, Swords of Twilight, Dungleo Master Indy III, Towar of Babel, Deadlive, Neuromancer, Tei, 02381 84835

vers AS/0. MB cx 3 V, Mor cb4 x Bootselector, A-Bramse, 280 Disks, Fachbu-cher u.v.m., NP 3875 DM VH8 2500 DM Tel 95241/28973

** Schweiz ** A 2000 1084 S. 3 M. ali. Epson-Drucker 2 Floppys. Sound-Dig. 21 Orig. -Disks, 320 Disks. für 2000 sFr. Dominkt Jakob. Ge-rochtigkeitigegase 23, CH-3011 Blam, Tal. 031/

Schweiz^a Neue und alte Software zu verksu-len Schreibe an Roger Wattenhofer Buelstr 7 CH-8854 Siebnen, Fax: CS5/645074 (ich habe auch neueste Sachen)

Suche Amiga-Spiele aller Art. Preis nach VB. Verk such noch an Saga Master System + 18 Spiele + Lightphasor Peter Graf Tel. 089. 3154227

Verk Best-Modern 2400 Pius, 6 Mon all voll BTX-laugich, inkl. BTX-Decoder, Decoder-Kabel, Neu-Prois 450 DM VHB 250 DM Tel 02865/95 Vark. Orig Bundesliga-Manager prof. lur 60 DM, sowie Spectrerenv. auf 1 MB für 75 DM. Christoph Zahren. Lambertusstr. 86, 5143 Wassenberg, Tei: 02432/2137

Verk for Amiga. Their Finest Hour, Gurtship. Populous, Grand Prix Circuit. Ter. 05254/85180 Hittell Suche das Spiel Bunning Man

Demos alter Art. Aber alle 100 % o.k. Teil 040-7240510 (veri. Marcus), zahle oder tausche sehr gut (Top Games).

Verk A 5001 EW EL + Philips Man. Stereo + 20 Sy ere. 6 Mon. all. VB 1500 DM. Tei 088. 7691907 ab 19 Uhr.

Vork Line-Pointer VIITRS 80, incl. Arischlußkei bei für Amilga für 35 DM verk auch Lösun an für Monkey Island Indy III Pirates etc., Tei 0231/27078

Verk Sitent S. 1.50 DM Cadaver 40 DM Gunstep 45 DM Paradroid 90 zu 30 DM Indy I-for 55 DM. Sitent C. Racer zu 25 DM Starti and Great Courts and Xenon III and Kult zu je 15 DM, sowie Hollywood u Hjirix Tel 1022 1/581-866 Tausche M1-Yunk Platton (dt.) gg. Mig. -fragt nach Sergey Tel. 07392/3758 (nur dt.

Verk Amiga Action Replay II fur Am., 2000. 4 Mon. alt, nicht benutzt. für 185 DM, NP 220 DM: Tal. 07222/29057

Suche gunsögen A 2000 (voi funktionstüchtig) Mathias Schwinn, Tol. 06073/3924

vent 61 . Will Top for to Virth Lot I Type 1 th Lyr.

I A Rannow Lat. The 6 of The 1st Dunyoer I not The 1st Type I not T

MS-DOS

Vark. AT 286, 3,5"-HD und 5,25"- HD LW; 21 MB- Festplatte, VGA-Kerte, VGA-Mon, WS-DOS 3 3, für 1400 DM, Tel, 06007/7438

Tausche Sim City Populous, Pools Darkness gegen Lemmings, Comm. HO, Powernia Jan Christallon, Sim Earth, Gunship 2000, Big Pro Thomas Schlottke, Kalserstr 9, 6751 Warten Verk, Wing-Comm. Preis nach VB. Schreibi an. Alexander Boden, Paul-Windgassen-Str 76, 5630 Remschapt 11 (oder rulli an 02191, 683-445.

Suche PC-Software aller Art (5,25" + 3,5") Listen art Timo Eggera Ruschkamp 19 2803 Wayho 1

Vark, Eitle Plus 50 DM, Starflight II 40 DM, Muds 30 DM: Don Ego Alone 30 DM, Populous 40 DM, Wing Commander 50 DM, KQ III + III. je 40 DM, 10

PC Games Budokan Indy 500. PGA-Golf Kick Off II also mit dl. Ank, jo 35 DM. Tel. 0511/

Fausche KO 4 KO 5 Elite Stient II Monkey Isl

Verk Zeitschriften: "DOS intern" "PC pur" Bucher: "Turbo Toois Turbo Basic" MS-DOS-PC-DOS 3:20 Frank Kemper: Dissener Weg 36 4502 Bad Rossinfelde.

Verk Super Off Road 35 DM. The Great War 40 DM. Jet Fighter II 50 DM. Midwinter 40 DM. Tol. 07681/22305 ab 18 Uhr.

Suche Tauschpanner für Spiele aller Art (5,25° + 3,5°). VGA, bible schoolt Eure Luslen an Darsteiner Str. 43. 0-9702 Bergen (P.S. auch Kaul mögl.).

Verk Ong MS DOS Spiele F 19. Lightspeed Countdown, Secr of Monkey Island Wollpack A1D Tank Killer LSL 3 ale Spiele 40 45 DM Mick, Te 090/32/31722 (Zimmer 509)

Verk Bule Angel 69 DM, Khalisan, Popukous, Boomtown zu je 40 DM, Bundosings M, Orne-cron und Shuffle Puck C, zu 33 DM, Tim Struppo, Fire - Forget, Hostages, zu je 52 DM, Tel 07322/23191

Verk: Lemmings 5.25" und 3.5" zu je 55 DM, Monxey 50 DM, und Bundesligstmansger zu 35 DM, verk: auch 3 Mon. alte Ad-Lib für 115 DM Tel: 06236/52751 (Martin ver)

Adib-Soundkarie neuw. Jukebox, nur VHB 190 DM Schreiben oder annalen Christian Sander Pfarrer-Hesse-Str 4 5222 Gelsen-heim Tell 06722/8992

Kings Quest V (kpl. dt. VQA) 75 DM, Larry I. VGA-Vers. 70 DM, Larry V (VGA) 70 DM, Indy Ill ct. 50 DM, Monkey ct. (VGA) 60 DM, neuro Ongreate Tet. 0- 0037/59/522543 (Christian)

Verk Eilte Beholder Indy 500 Andretti F-15 II + Scenario Larry 1 (VGA) Larry III (d.) Wing Commander III + Speech Inhuder Might & Magic II Gunship 2000 Tel: 06850/495 Verk Schneider Euro-PC, 512 KB MS-DOS 3.3 MM12 Monitor 3.5° LW umfangreiche Soltware (u.a. Works), VB 900 DM Tet 02174/ 4871

Suche F-15 II Ente Plus, Timequest Great Courts II Buck Rogers, dt. Adv. Destroyer Svn. u.a. biete, Red Beron, Swoll, Genghis Kbar PO II. KQ IV, Wing Commander, UMS I, Tat 040/3505162

Verk Stronge Employ Completes 20 to 80 DM V. 2 - 60 DM Tel 95873/3444 (Ltd.

ent to a part a agent of more result by the ex-ON E MIR WAR AND A HAR the state of the state

7, 1, 14 12 A Blogs or 172 y 2, 19 St M & M 1 y 22 2 20 W 27 17 A mater 10 7 * ** 68/12 Ega Color-Mon , 1 MB RAM. * ** Featiste Maus LW 3,5*-HD + 5,25*-* P - * VHS. Tel 07/156/26683 ab 14 Uhr

Wink PC-Games (Originale): LHX-AC, M1-Battle Tank, 686 Attack Sub je 30 DM, UMS I, Borth & South, Jungle Book., je 15 DM. Tel. 09/732/5693 ab 18

Verk, Ch. of Krynn, Sim City Pirates, Ultima 6. Guns or Butter, Wing C., pro Spiel 35 DM, alle zus, statt 210 DM, nur 150 DM, Tel. 06103, 69280 ab 18 Uhr.

Verk Festplatte und Controller gunst ; A z Ong Spiele (Xenon II, Bad Brood Helicopter u.v.m.) Anut ab 18 Uhr unter 09471/20116 (Horger vert.)

AT286 8 MHz, RAM640 KB. HD0 40 MB. CGA 5,25° HD. Streamer + 5 Bånder ; 4 0 MB. CGA + Grün-Mon. 1 x ser thar. Game-Part, Ong -Solt (Games, PDs. Text). Tel. 04176/647 (VB. 1000 DM.

Originale für PCs: Wing Comm. + Secret Miss. 1: 2-M. Stient S. 45 DM, Yuck Yeagers CMBT 45 DM. NAM 40 DM Littina VI.4: DM, SSI Savage Frontier 45 DM. Tel. 08024/1782 ab 18 Uhr.

Orig fur PCs. Jetfighter 45 DM. Sim Earth 50 DM. LHX 45 DM. Eye of the Benoider 45 DM. Impenum 40 DM. Genghis Khan 40 DM. PO III

Verk, MS-DOS-Spiele Times of Lone, Armon Alley Corporation je 50 DM, Space Quest 17 (EGA) Death Knights of Knyth, je 60 DM, Indy 500 zu 50 DM, Tef 030/30/22505 (Ong -Spiele) Verk neuw. Amstrad-PC (Top-Zustand) incl. 2 Floppys. CGA Karte, Maus. div. Software Bucher Tel. 07031/20462 (erreichber um 6-10 Uhr nur Wochenlags)

Achtung* Spielmaschina* 386er 33 MHz 84 KB Cache, 4 MB RAM 143 MB Platte 15 ms 1 MB S VGA VGA Montor 1024 x 768 k. und LW Soundbfaster DOS 4 01 u. Works 2 0 + teratur 13699 DM Tol 02158-41531 ab 19 h Originate Wing Comm. 4S DM, Wing Comm. 65 DM, 688 Attack Sub 35 DM. Budokan 35 DM. PO 135 DM. alfes VB. Dirk Anders Uhlandwey 36 8504 Stein

Verk R. R. Tycoon, Pirates, Empire, Starfoghill Sword of the Semural, je 49 DM, oddr tau-sche en Spell gg. Fright of the Intruder, Tell 0706/23/6557

Verk Ong Solt Liste oder Tel 0421/323868 von 10 - 19 Uhr nach Herrn Wendt fragen Verk Jerhohter II für 45 DM (3.5°) Tel. 02151/ 700741 (Marco zw. 17 und 19 Lftz ann den) PC Onginale Eye of the Beholder Bandt Kings Storm Across Europe, Conflict Middle East Utilina 6 Larry 5 Big Business, WC + SM 1 -SM 2 Jeffighter 2 Tel 054213138

Verk Schneider PC (\$25° und 3,5°) CM 14-CGA-Mon Microsoft** P.R. E. 164 12/169 Warsa 1731, 11 h, 7 p, 11 10 ft, 1 h, b, c, n, 11 6 ft, 3 h, 1 h, 2 h, 3 h, 11 of the second of W (+ 1912 , 10 1 + 0264) John the name of a property to the country of the control of the c

The state of the s y xthe 11 Itlan's Dream und andere gute Rolle verk 386 SX 10 Mon all tolle Features, 3000 DM. Tel 04505/1091 Ingo

Verk The Secr of Monkey Island, kpt and 1 o DM, work em Rollen, und Strate , - , DM, und Actionspiete 25 DM, alles VGA in a auch Lemmings, Tel. 0911/811849

Verk, Orig. für PC (5:25') Wing Comm. II 45 DM, R.R Tycoon, Populous, Sim City, je 40 DM, 3,5' Starflight, 20 DM, Might & Magic III 45 DM. Libran VI 40 DM (3,5' und 5,25'). Tel: 07305/ 8636 (Tobias)

Suche Bailles of Napoleon von SSI (guter Press),
Populous, et a.R. co., PR. Secret Missions I – II. Warrords. Genghis Khan,
Dragon Strike Tei. 0211/575482

Tausche R.R. Tycoon, Balse of Britain. Gun-ship 2000. WC Li-Secr. Miss. Ligg. Eye of the Beholder, Links. Swotl oder SS II. Tel. 07242, 1073 ab. 18 Uhr. Thorsten. Sucha TD3 + Scanery-Dtsk 1 Gunship 2000, F-117 S Weapon o the Lt/twaffe, C Y Air Combat. KD 5 (VGA). Logical Tel 07191-57510 (Peter jeden Tag bis 18 Uhr)

Verk Space Quest 4. Muds. Khaliaan. Joanne d'Arc, Dragons of Flame, Hillsfar, Champions of Kryun, Wing Comm. 2. Thunderstrike. ab 15 DM. Yel. 09232/4202 ab 18 h.

Verk. Pool of Darkness + Gateway to Sav Empires + Tunnethrolis 45 DM Space Quest 1 (VGA) 50 DM, Lord of the Rings + Star Freel 2 je 40 DM Tel 1209/86381

Verk Ultima 6. Course of the Azure Bonds Sim City atte Grig. VB 50 OM/ 30 DM, 25 DM Game Port I. 2 Loystocks, 20 DM. Akustikopp Inr 300 - 1200 Baud + BTX fahig VB 40 DM Thomas Schrank, Am Beggersee 12, 8059

Verk Ong Silent Service II. noch nicht benutzt pgf. mit Kaufrechnung, für 75 DM intel Hand-buch in dt. Tei 08856/9507

Suche Lemmings: Larry 5: Camelot: Frae of the ungon PO3 (VGA): Brete darker Dragon Strike), SO 3 (3.5") Op: Stealth (5.25"), Iceman 2 Zak McKracken und Maniac (5.25"), nut

Verk (5:251) PGA-Golf 40 DM, Buck Rogers 40 DM, Wing Comm. 65 DM. Rauroad Tycoon and Eye of the Behorder zu 55 DM, suche LHX. Tel 11/305467 ab. 17. Uhr. (Stellan).

MS-DOS-Spiele (Ong.) billig, z.B. Chuck Yea-eni, Air Combat, Red Baron, Monkey Island I Itelan Caderbach. Tel. 02161/208925

Verk Pools of Darkness Riders of Rohan Might & Magic III, IGck Off II Stellar Crusade Tell 069/527974 (an Wochenenderi 0561) 55038) Thus Steinhauer

Suche Software für PC Tausche oder kaufe Software Schreibl an Johannes Finke PI-Huging Str. 19, 4532 Mettingen Verk Pools of Darkness 50 DM Statile Island

Fig. 5 to the contribution of the contribution The second secon to shirt property and distribution of The county to A major of the county of the county to A major of the county of the coun 76% - 97 115 set at 2 MR (AMI II)
97 15 - 112 2 - 15 VCA 1024 1
18 K 2 K 25 VCA 1024 1
27 17 RF 1286

1. n in ry camero der (5.25*-Diske) für 50 (4z ** -427): 70 rMarkya) Vett. Originate: Spallcasting 101 Sorber 1994 Bustin Original 1994 Bustin Original 1994 Bustin Original 19945 P8945

Verk AT 286-12 MHz -1 MB RAM, 44 MB-HD G-Maus, VGA Karte + VGA Mono-Mon Adilb Soundkarte Boxen Gemekarte Drucker Top-Spiele zu 2500 DM, 100 % o.K., Tel 02171 57046 (Levedhusen).

Suche Med TV, Black Gold, Invest Wild West World Billy the Kid. Bundes iga Manager Tv 075208248 oder Andreas Weber Muhlenga se 4 7989 Amizer

Verk LHX, Their finest Hour Budoken, battle Choss KG V etc. Ruft an bet Perk Service Tel: 07191/57510 be 18 h (keut) Service für gulen Preis) Suche Tauschpariner in der Schweiz) Tei 041/ 333417 von 16-21 Uhr

Verk, AT 285 - 16 MHz, 1 MB RAM, 44 MB-HD VGA-Karte, VGA-Mon., 3.5" + 5.26" FDs. kpi 2300 DM. Tel. 0203/785858 nach 18 Uhr

Verk hausche Onginaler SO 2, Populous Ult. 5 + 6, R of Metusa, SS 2, LHX, Indy-Adv. M&M II suche u.a. SO 4, Lemmings, M&M III Swott, Bane, Eye of Beholder, Gunship 2000 Tet.

Verk Spellcasting 201 zu 50 DM Martin Memorandum zu 60 DM, Timequest 45 DM Lösung zu PQ III 10 DM TeL 02134/32855 (abends.

Verk, meme Spielesammlung (Amiga "nd PC) vor ellem Rollenspiele und Adventures. Rutt an und fregt nech Thomas Weidmann. Tel. 06034-7443 oder Fax 06034 1345

Suche Empire für IBM, zahle sehr guten Preis. Tel. 06421/15465

Verk Arac für 25 DM. Boomtown für 40 DM. 10 nc Commander II. Blue Angel 69 für 45 DM. 10eu) bete M VGA, max. Außbaung 1024 x. 758, auch EGA-kompatibel, für 220 DM. Tel. 10732273191

zu 30 DM, Hard Nova, Starfight II zu 50 DM, 40 DM u.a. Tausche auch Tel 05631

Verk Monkey Island WC + SM1 + II Flight 4.0, Legend of Faerghald 50 - 15 DM suche Swoll, and Tausch Tel 02355/85117 Uff composed) Verkaufe PCIIVGA EGA, CGA, Farbmonto LW 360 KB 720 KB, 1 44 MB 6 freie Steckp 26 Tei 085337605 ab 18 Uhr

Vark Might & Magic HI zu 65 DM, Magic Candio I zu 40 DM, Ind. Janes IV zu 70 DM u.v.m., alle hig aus 1. Hand, suche Lord of Rings I + II, Magic Candie II u.v.m., Tel. 02175/2779

Bete Welfpeck, CV Av Combal Das Boot Team Yankoe, Perfect General Castles Indy 500 Steel Thursh Cold 2M Serve F11 Verk Jothphier I. 50 DM, 3,5° + 5,25° Great Courts: I. 50 DM, 3,5° Suche + verk, G-G-Module Dirk Pitz, Warburghof 18: 3000 Hanno-

Verk (5,25*) Space Guest 4. Monkey Island. LSL 1 HQ 2 PQ 3, 3.5* Swott tausche auch Prose VB Suche Larry 5. The BB Manch

Tausche Secret of M. Island Castles Bundes: Manager, Indy III. Eye of the Beholder Lennmings. Loom Larry III. suche Wondert land Kings Quest V (dt.) Te. 04181/3921

Verk, Wing Commander 1 Red Baron, Carner Command, Gunship 2000 und Space Quest W Tel. 04221/72499 ab 14 Uhr

Verk Sollware für MS-DOS, Meus-Drive (Orl Linke) Schreibt an Marcel, P.O. Bux 365, NL 400 Au Heerlen

Verk Asusche, Swell 60 DM, Command HQ 50 DM. Eye of the Beholder 50 DM, SS I, 50 DM inponum 40 DM. Transworld 40 DM, suche Gunship 2000. Wild West World B.-Manager II units o å. Tel. 08353/4370

Verk Tausche Eivira dt Eye of the Beholder Teenage Queen suche Rise of the Dragot (VGA dt.), Sorcerers get all the Girls Gheisa Tel. 0731/82182

Vark Larry I 20 DM, Larry II 25 30 4 40 san labrahme 15 versch Powe 3 3 Harlis grahs. P. Gmähie PF 55, 8886 Weiss wijen Verk Red Baron Same of purel forces of pon of the Lutworff , we have a Tano Hormann, Brests , etc. Cer 3122 Kehrsalz/ Schweiz For the day of the first the day of the day

Telefon: 840/874800 ab 14.30 Uhr

Vark Poice Quest II Blood Money Sb. Populous, Wayno Gretzky Hockey, King. 47s Beach, alice ong., Proil V8 Tel. (rid. 545st) Jörg und Stelen) ab 20 Uhr.

Z36er PC + VGA-Fartmon + Adith + Rallings Tycoon. Space Quest IV für 700 DM an Sett-stabboter abzugeben Tei 089/5804033

Brete Wing Commander 40 DM, Indy 500 20 DM LHX 40 DM Power Pack 15 DM, Tel. 06131/852284 ab 18 Uhr Verk, Red Baron (dl.) 50 DM, Nebulus für 10 DM, Monkey Island (EGA) für 25 DM, F-15 II 25 DM ndy 11 für 20 DM Berlin 1948 für 20 DM allas Originate Tel. 07245/83787 (Sven)

Verk PC-AT386 SX 16 MHz 20 MB-HD 310 LW (1.4 MB), 5.25 - LW (1.2 MB) VGA Kurte II O-Karte Controller, 7 Top-Spiele, ASM-Hts, Maus, DR DOS, für VB 1800 DM, Tel. 09672/ 8, 59

Genghis Khan 60 DM Castles 60 DM, Dragon Strike 60 DM, Dillimp. 40 DM, Gulld of the 30 DM, Ullsma IV 30 DM, Kings Quest LIUH, 80 DM, G, Emnoth Tel 0631(2)/496

Achtung Suche für MS-DOS-PC das Strate-ge-Spier KAISER * Zahie guten Preis I. Tel 88:5377596

Atari ST

Atan ST ¹⁷ Vergebe ong Atan ST-Software some Wahnsons- Demos hat STE/ST Infos ber W Antos, Garteng, 3, A-2230 Gansem-

Suche Tauschpartner für ST. Andreas Wolff Wichelm W. Str. 2, 6430 Bart Heinfeld

Azan 1040 STE mit Monochrome-Mon SM 124 und Mouse dazu div Zubahör VB 1000 DM Tel 05232/71103 ab 17 Uhi

Suche für Alan ST. The black Cauldron (Ongenal), zahre 10 DM. Angeb bitte an. Norbert Verk Dungeon Master and Chaos Strikes Bact zus. für 70 DM. Tel. 07131/570482 (Olal ode

*** , STE — Preis (4 MB RAM) VB, init *** ware. Tet 0202-445548 oder 84905 Au-Berdem Jmschaltbox für Onucker Preis VB ink. 2 Kabel (1 Drucker an 3 Computer)

Atan ST 1040, Farbmon SC 1224, beides neuw uber 60 Ong. Spiele Sounderg Joyetick Discbox für 1600 DM Tel 062717/1348

monger oder New Zealand Story außerdem Jaanne D Arc gg Austerlus Tel 07121/72050 (alles Ong.) Suche zuvert Tauschpartner für Alan ST-Games! Schreibt an Ingo Kranz Ultsteinstr 168 1000 Bertin 42 Tei 030/7057139

Verk, Ong Games für ST Hard Drivin ill u Power Dillt für 30 DM und Ong Ringside lur 15 DM, Oliver & Co. 10 DM, alles ong, ver-packt Tei 08581 1465

Verk 1040 STFM Drucker KXP-1180 80 Disks incl Emistator fiste 3 Authosungen auf TV + av Zub 900 DM sucho Steuersoft f Stytem bere LDG ST Tell 0304-55*

Coll + to 18 See species by the state of the the first of the deriver of the design of the first of the deriver Valve Annation 1 to the property of the State World Consumer Final Type Of the State Final Type Of 1 to 1 - 1,1 2 m 4, 5 14, 50 m (12,00 1,2,00 m, 5 200 200 Tec 2, 15 fee 9 12,00 m With North To and have funding to save for the Peak of Johnson To 1984 To 1984 To 1984 the state of the s

Vers, April 1040 ST Mon. SM 124 Mouse, 10 Cvig-Ehrks. 160 Disks, für 1300 DM VB. Tel 08551,1439 (Markus Hotzhluser) Wegen Systemwechsel Mega ST 4 m Megafild 30 Floppy SM 124 Cotemoritor u Software z B Bob CAD 30 2.0, CyberPaint, Dangeon Master, CSB Flug-Sm II u, andere A Witl Tel. 02103/46733

Verk Hard Nova, The Immorta und Silent Senuce II Tei 0891 58919

Verk Battle Command: Raitroad Tycoon, North & South Populous, Oil Imperium: Suche Vroom, Flight o the Intruder Silent S. III, Their Finest Hour Lotus II. Tell (1748), 40*

Tausche Wings of Death gg. Paradroid 90 bin last immer auther Dienstads and Mitwochs zu erreichen. Tei. 07072/2975 (besser abends) Verk wegen Systemwechsel 27 Sprera (groß-leßs Compitations), wie 2.B. Turrican X-Out, Italy 90. nur kpl. für 200 DM Tel. 09771/7913 (Mistrin)

Ata 1 - STEET + Encpy of SM 124
Falters to 2.3 - Org Schwale sowie
Minior michale 5 - Aug. 500 DV - 278
Tausch gegen Amiga 500 bzw 2000 + Monitor
mit Wersusgleich Tel. 06422-1339

NAMESON

Verkaufe Tower 386 SX 2 MB RAM, 80 MB-HD, 2 mD+W (5,25 und 3,5) Maus: VGA Montor (1024 x 789) Joystot, Gameport, 2 senelle, 1 paralele Schrittsleile und Soltware an Meistbeltendon 181 040/8903930

cets \$1 and 4 of CM are 2 of CM the P Mayor M. 18 Me are 3 of cens C 1-11, B-Ugs-Manager I Drapontight, Populous, Sm Chy R of Medicas, Indy III Zax McKrackon Tol 02173/58821

Suche Flight of the Intruder tausche oder versionen S. II. On the Road, Full Metall Planete DopperBoppy3, 5°(1,4 MB) in Streame, neu, VB 280 DM. Tel. 0251/218389

Verk Face Off Middenber Man, Uld, Drakk hen Tiebreak, Player Man, Nr Atan ST ja 30 DM oder zus, Nr 140 DM, Tei, 05351/37301 (suche Tauschparteer)

Suche ST Pro No. 100 Page Turbo II verkaufe Menece. Micropr Soccer Virus Voyager Stayer, Trauma, Shackled. Tel 0731776534

Verk Or , naie 1943 20 DM Impossible M son II. The Killing Game Show Manchest-United Jo 35 DM. Tel Dresden 579530 F Schlosser, A. Hotz-Allee 4. 0-8060 Dresden

Verk Ong Das Haus 20 DM Oil Imp 25 DM Verk Atan 1040 ST mil Mon. SM 124, ca. 70 Spielon, z. B. Ewra, Loom, Piratos, u. Juno (neuw.). Prois nach VB. Christoph in the Te Transpare to September to Septe Company and properties

Company the properties of the company to t ST 551 is 1 in 1 feath out 15 MP at Faux 1 fe Distern 16 Distern 1 The state of the s

FORK TO AT A TOPPOST OF ACT OF THE STATE OF Eye P Dash C -Kit und Beamfur / 10M C - Lyn und Shangharfur e 2004 - 4 fc 0251/329701 (Ingo,

on, assert Alter the payment of , con in the payment of Box 885 Vis 6400° and the control of the

SAT THE YEAR GROWN HAS

sche Amour Geddon gege Srient Service III oder andere Spiele, sowie Thunderhawk. Elfe Pub F., 411: Intruder Tel 04124 4956 vor 8 20 (5)2

PC-Engine

Verk RGB-Engine + 10 Spiele (Devii Crush Final Match Tennis, Tiger Heli etc.) Tel. 04101:

Suche fur PC-Engine Puzznic, Jackie Chan, Bonze Adv. Dragoris Curse, Parasoi Stars und Peach Boy Legend Tausche auch gg Engine, Mega Drive u. Super Famicom-Modu

Suche PC-Engine-, Super-Famicom- Mega-Drive-, Master-, Game-Gear- NES-Module Tassche auch Medule oder Systeme Tel 0452177497 ab 17 Uhr

Suche PC-Engine + Spiele, verk: Mega Divis -2 Spiele, 2 Joysticks, verk: kaufe und tausche Super Famicom + PC-Engine-Spiele habe SD-Gundon (SFC), Tet. 09179/5445 Markus

PC-Engris (RGB), 5 Turbo Pads Joyslick XE1-Pro, 30 Top-Speile Devil Crash, Bomber Man, Gunhed PC Kds, Tiger Hell, Tenns, xpl. 1500 DM R. Stanzel, Tol. 09131/302580

Vers PC (pne fine Dayler Heav, Jr., Wonderboy Deadmoon ab 30 DM Tel 0451/ 602309 (Anrufbeantworter) Verk für PC-Engine Sidearms, P47 Bloody Woll, Dragon Spirit, Psycho-Chaser Alomic. Robo Kid Ninja Warnors, Ordyne ab 20 DM Tel (1951):R023/01 (Annitheermontar)

Verk PC-Engine RGB 5 Player-Adapter Joy-stoh, 2 Joypadsino. Dauerfeuer + Zeiffupe and Frinii Match Tennis R-Type, Bomborman and Form Socoer fur 550 DM Verkanto auch SMD-Games Tei 02822/92527

Suche Formation Socces von Human und 4 oder 5-Player Adapter Tel. 040/510624 (P Schuppe Timmermannatr, 11, 2 HH 60)

Habe Aven Crush Atomic R Kid Benze Adv Thunderbiada S of Dracula, Toy shop Boys W-Momo, Humican, Armed F Sucha Chase H.Q. 1943, Parasol St, St Dragon, Tel. 0731/

Kaufe, verk, tsuschelaties, was mit PC, Engine-Mega Drive, Famicom, Neo-Geo, Gamegear, Gameboy zu, tun hat, Kaufe such ganze, Be-stande, Te. 089, 1403732. Suche for PC Eng. 4 to 40 00 NP oder mehr, kein Tausch, Fyl Dign: 18368 (Thomas Lampo)

Raufe PC Engine-Card only auxiliarize Bestände suchez B F1 Tripic Battle R Fysologia G Tripic FC empty is note and XI the soy

Master System

. It has been Market Ships and Gor Hey he has Ann Kest I for your my top for the same wife. Services of the services of th

abriatina SMB kpt mit 2 Control Pade
The Lipiden (Ph. Star Rampage Jaw
Ex Land, NP ca 600 DM, Prois VB. Tr
1175-777 (Markus)

Work Soga Master System-Sprete, Dber 45 versch Module, z. B. Spiderman Uttma IV. Indiana Jones u.v.m., tausche evenluef. Tel-04521/71497 (ab.17 Uhr)

Tausche Sogs Game Geerink! Spieleige NES mit ungelähr 3-5 Spielen. Teil 07604/790 (18-19 Uhr Johannes)

Verk Mester-System + 7 Top-Spiele (z B The kinja: Gangster Town, F-18 Fighter), Light Phaser (NP kpl 960 OM) fur V8 400 DM Tel 07031/31/1 ab 17 Uhr Verk SMS-Spiese Californie Games 45 DM, The Nin;a 25 DM, Tel. 09568/2445

Verk SMS-Spela: Alex Kidd I II III, IV (gr. 35-40 DM; es Spel und Gest Mause 20 DM; Gelfmens 50 DM; us, suche Lords of Sword Ricci Zemenholstr 7: 0-8045 Dreaden Teil 03/2218/08

view (Gr.Mester-System uight Phaser + Gang-ster Town für 100 DM und verk. 7 Spiele (Ghost House Spy vs Spy Trans Bot Bank Pan Pi Pot Quartet. Ghostbuster (ur 100 DM. Tet 0,43 (15.5)

Vers. Alex Kidd Golden Axe. Golvelius. Ghost-busters. Speticaster Monopoly. Psycholoxusw., Liste bei Martin Barta. Tepitzer Weg 6, 8000

Suche Golvelius, Ph. Star I. Wonderbuy I. III, Lands of Sword: Uttime, suche für MD. Sonic, Ph. Star Magical PGA Tour Golf Shiming in the Darkness. Te. 02272/81428

Verk, ein Sega Master System + 2 Joypads + 5 Spiele (alles 100% I.O.) für 350 DM. Tel. 09201/ 7599

Tausche lür Sega 8-Bit Spider M. D. Dux Populousu.v.a., Tet 0991/32140 Markus (suche Sega MD. zahla bis 200 DM)

Verk, tausche Sega-Master-Spiele, z.B. Gol velkus, Psycho Fox. Alex Kudd I.I. Spelicaster Phantape Star. Tel. 05623-4161



Mega Drive

Verk, RGB-Kaber um MD an Mon. 1084. S enzuschließen, verk außerdem ein Kaber um MD in Storeo an eine Musikantlege anzuschrie Ben. Preis je Kober 25 DM. Tel. 08259/622.

Schweiz Vark mena Mega Drive-Spielesamm rung (*1 Games): EA Hockey Bare Knucke Sorie, Vapor Traii Out Run, Averstorn etc Tel 081711 2381, Roger Horvath

Kaulo lausche MD-Spiele, suche Queck Shot NHL Hockey Super Shinobi Habe Sonic, Mickey I, Musha Wordcup Soccer Eswat, Shindow Dancer Tel. 07541/5/360 (Jens)

S in the Darkness Startlight Alesta, Madden Footb, S Reel Basket gegen Road Rash, PS3 E. Master, Fantasia, Lakers, vo. Cellics, auch Kauffyerkauf, 1781, 071, 1/807492 o. 800731 Verk Kauf Tausch von Mega Drive-Moduler Bernd Knause, Tel. 08141/4703 (Montag Sonntag bis 20 h)

Vork MD-Spiele: W Cupitana, Al, Beast, Rambo II., 25 - 50 DM jo Spiel. Suche Shining in lite Darkingsa, Sonic, zahla bis 70 DM. Tel. 09974-1378 ab 19 Uhr (Mc. Fr).

Suche Mega Drive Sega Master Game Geer Super Famicom, PC-Engine NES, PC Engine GT+Spiele Tausche auch Tel. 04521/71497 ab 17 Uhr (zaule/dzusche)

Tausche Super-Set + Advantages, 4 Games Simons Cuest Turbes, Life Force, SMB 2 Mags Drive (muß Horzeg II und min. 3 ande -Spiele haben), Ter 09827/204

Suche EA Hockey, Streats of Rage Cusck Shot, rahle gut, yerk Amiga-Onghale Monkey, astand Cruise for Corpse U.V.a., Tel. 04131/ 51651

Keufe tausche, verk Konsolen + Spiele für Super F., Mega Onvor PC-Engine. Gameboy Gaine Gear, suche Castervahra h (GB). Super Ghours & Ghoste (SF). Tel: 04627/944 von 18 21 Uhr. Stelan.

Verk EA Hockey (dl.) für 80 DM (NP 110 DM) Tei 07545/6561, nach Hannes fragen

Verk hausche MD-Games z.B. Mugica Hai Thunderforce, Turnean usw. suche auch Tauschpariner für MD und Amige. Tel. 05431/ 54829 (nur am Wochenende)

Tauscha, verk and keut. MC Norda Herzog I Populous Ishib. part the call of the terms of the call of

Mega Drive tausche James Pond + 13 . gegen Aleste oder Sonic oder Mickey Motides, oder EA Hockey Portokosten übernehmisch Tel 0311/4469302 (Reiner Friedewald)

Habe Allen Storm Truxton Dick T. Herzög II Wonderboy E-Swat suche Aleste, Sonic Stree of Rage Balmann Gokden Axe, Alterburner E. Master Ter 07436/786

Suche Module für Sega Mega Drive, Sega Master Nintehdo, PC- Engine, suche Super Famicom Roger Kerber Rösog, Landstr 58, 2300 Kbr. 1 Tel. 0431/641670

Verk 20 Maga Drive-Scieta z B. Phantssy Star 3, EA-Hockay Sonic the Hedgehog, Aerobia-ster Mickey Mouse ab 30 DM Tel 02191 665750

Verk MD-Module Mickey Mouse I NHL-Hok Fig. PGA-Golf a 70 DM, alte deutsch. Tel 05376-1222

Tausche Mega-Drive-Spreie Hebe: Ri , side Sonic Gynough, PGA E Swat Dick † , Zealand Story, Th. Force I Moonwalker u a suche Populous, EA Roadrash, Tel. 07622-

116

Tausche MD-Spiele, biste Mickey Mouse, Spi-derman, suche Sword of Vermillion, Strider Ghouts n Ghost, Tel. 07221/8856621, Austha (Michael)

Verk, neurw MD, xpi mil 2 Top-Spiesen (Shino-bi und Ghousi n Ghasi) lur 400 DM. Tel. 09947-

Star II für 70 DM und Super

" Space Quest IV zu V8 60 DM

Verk o tausche Batman, Budokan, D. Tracy E. Swat, suche Phantasy Star 2, Populous Soccer + Super Hang On Golden Axe. Tel 07/3/0/65/3/

Di Mala a managana a m

ight / Pic

nen C64 + Roppy + 2 Jayatcks + 200 Spiele + Reser-Schafter Anleilungsbuch + 46 DM gager SMD + 6 Spiene (z. B. Shinob). Te. 04161/84253 (Neven) ab 16 Uhr

Zu verkaufen Farmoom mit 7 Spielen ivio z. B. Gostin Ghouls, Tennie, Little Ninge F-Zeto, UN Squedron Final Fantasy, Ysi III. für 1000 DM Tei. 02872/7376 (Oomerstags ab 14.30).

Verk für SMD Dangerous Seed, Heillire, Tat-suyn, Strider für Lynx, Electrocop, Chips Chal-lenge, Gaunitet, Spiele ab 10 DM, Tel. 0451/ 602309 (Anrufbeantworldr).

Shining in the Darkness for 100 DM zu verkau-len. Tel. 05608-4619

Verk, tausche kaufe Super Famicom und Mega Drive Spiele, haber Jöystich N., F. Fr. F. Zero, Pilot W. Teopun & Earl, verk, NES -Extras + 4 Spiele (auch exizen). Tel. 09179.

Tausche u verkaufe brantheue MD Games Ouak-Shot, EA-Rockey Road Rash, D. Duko Dick I, y v.m. habe auch Game-Geat Spele GG Shinchi, Son-cetic + Master S. Tel 09378 501 (Raimund verf.)

Verk kaufe tausche S. Famicom u. Meg Drive-Spiele habe z. 8. Mystical N. F. Fight. F. Zero. Pitot W. Teolam & Eart, verk. NES v. Bal

Suche Famidon mrt Mario und Fizero mi Tausch gg Megadine (m4 Garantie) - Spiele (MM Populous, Sword of Vermillion), und neue NES-Games oder Zuzahung. Angeb lotte schrifti an Einar Munich. Bgm.-Josef Vlaug-Str. 14 8945 Legau.

Kaufe, fausche, verk. Module für das Super Famoom Tei 02564/31048. Thomas Wartei Ottensteinerstr. 10, 4426 Vreden.

Suche S-Famicom Mega Drive, Neo-Geo, zahle gut Kaufe tausche verkaufe elles, was mit zu für hal auch Korspolen Zube-hof und große Bestande Tel 0621/22087. Verk GG mil 2 Spiolen (2 Monate alt) Telelon, 08583/340 ab 17 Uhr

Verk, Sega-Mega-Drive (RGB/PAL) mil 7 Top-Spielen + 2 Joypads, Tel. 09452, 1653 (Michael Baumgarten)

Sega-Mega-Verleih-Club Verleih der neuesten und besten Modulle, Hot News Fichmunkt Gratis- mo bilik SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 81

No Mary Sept. 102, 11, 1931

Game Boy

the paget on [MA stranger to the second

Suche Gameboy, Zub., Mario, Gameboy, Wal Schach, Golf etc. Tel. 07502/4511 ab 17 Uhr AND THE PARTY OF T

And were a DM common of the Co

Verk: Cameboy-Spinier Piribat für 35 DM, Motorcrass für 35 DM und noch andere. Suche noch Miglieder für Gameboy-Club. Tet. 030: 3023588

To work the second seco

Verk. GB mit 10 Spreten und Gamelight für 450 DM. Tennis, Tetris Burai-Fighter, Castievania Solar Sinker, Duix Alleyway, Spiderman, Side Pocket, Turttes. Tet. 089:915605

Verk, GB mit 4 Spielter (Chessmaster, Tennis Side Pocket, Tetris) alles funktionslüchlig und vouständig für 180 DM St. Schubert, Save-ringstr 21, 1000 Berlin 47

Vork. 19 NES-Spiele, alle 100 % o.k., z B Batman Ghostbuster, Days of Thunder, Bod-des of Steel, Goonies I., Wrastiomania, Tax

Verkaule Game Boy und das Spie Bugs Bus-ny Preis ist VB Teleton 07121/22555

* Verk GB + 7 Games + Caseboy für 300 DM * F1-Race Dr Mano Solar Striker Turtles. Tolks, Kwirk, Gargoyles Quest Finat Fantally Legend axes ong verp ; Tell 0281/5292*

There did nother section of the sect

by which the feet that any and the court of DAL 1 JATORE ST SHOP THE

A 50 T H hr Al M 45 T 24 DM Te + 11 1 . n - 7 A CONTROL OF THE CONT

* * * flassche Rockman Bill und Ted Cast **valua*11 Mickey Parodus (nduw) je 35 - 40 ISA* suche Probotector Hyper LR Solomons ub usw Tal 07477/1405 (Dane Barth) Verk 1 QB Spiderman u. Gott zu je 35 DM beide zu 55 DM Triposter Weinmann, Kreuz nacher Str. 28, 6508 Alzey 1, Tel. 96731/6191

Verk GB+ Zeitschriften 3.Zusatzgeräte Case-boy 19 Spiele und ein Spiel nich Wahl (habe z 9 Paradius, F1-Race, R-Typo Batman für 800 DM Ter 02129/6237 (Martin) Verk GB mt Aldxu Tetris, Golf Boulder Dash, Temnis, Billand (ong verp.) für 270 DM VB. To 09074747

HE TO SELECT THE SERVICE STATE OF THE SERVICE STATE

Verk Gameboy mil B Spreien und Vergroße rung für 350 DM oder tausche gg. Gamegeat *pxx Tex 030/6918953 oder ab 18 Uhr 030/

Suche Tipr G8 Bomberboy, Kung Fu Master Probotector, F1-Spiritund Puzznic, zahve bis zu 25 DM pro Game (mit Ann.) Tel. 0565/2689 (Febran cur Salyon 33, 14 libr)

" GAME BOY" Suche Modue eller Art (z.B. Duck Tales, Tail Gator Dynablaster), mögli gönstig eventuell auch Tausch. Tet 06101/ 86829

Tausche GB-Spiele R Type Bubble Bobble Nemesis, Bember Boy gg. Boulder Dash Hy-crif-Code Runner Balman E1-Spiel oder Mano Land Tei 02351/181474

Fortsetzung auf Seite 119

deckung Amerikas arbeitet er zur Zeit an "Columbus" einem Strateg.espiel, um die Abenteuer des berühm ing er auf das Pembroice College und studierle an der onic Arts die Strategiespiele "Imperium" und für Do vird. Pünklisch zum 500jährigen Jubitäum der Ent itonschen Besuch einer "Public School State wurde am 12 Marz 1969 gebi ren und kam in den, wie er selbst sagt, zwerle ford in your, advise Gas to the lim untable ny, mit der er sich in Zukunft ganz der Programmierun

S ottography

Da Matthew bisher viet Zeit an der Uni verbracht Imper u.m (1990, Amiga Alari ST, MS-DOS und Macin (1951), Nam 1965 1975 (1990, Amiga, Alari ST, MS-DOS) talt, sind bisher nur zwei Spiele von ihm erschienen

schen Softwarehaus Tilus, wurde am 29. Juli der Schule und des Armeedienstes kam er 1988 zu Tr lus und arbeitel vor allem an MS DOS Umsetzungen Mt "Knight Force" realisierte er seine eigenen Spie neue, vielversprechende Produktion in Arbeit, bei der sich Vincent jedoch Zeit läßt da ihn sein Kind und die transferred for hard Seeman. deen Mit seinem zweites Spiel

V. BERTHELOT

Spuggaph, Crazy Cars 2, Dark Century Latespring, programmer of MS 005, north programmer (1991 Amga) (MS 003, 1989). The Blues Brothers (1991 Amga)

OBO RAGT

Ab jetzt kein Problem mehr. Unser Fachmann für aussicht ose Situationen. Prof. Dr. Bobo weiß Rat ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemfösungsbrigade tritt in Aktion.



5 Mark dabei

Kleinanzeige in Private



3 ffe veroffenti chen Sie in der nachst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen TC 64/128 TMS-DOS-PCs TAtari ST TGame Gear TMega Drive TPC-Engine TSuper Famicom TKontakte T Diverses Tais Scheck be Bitte keine Briefmarken! 7 bar GameBoy DMS egen 1 Amiga

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeifen m.1 je 40 Buchstaben inkl. Absender Postlageradressen nicht möglich)

Bei Angeboten: ich bestatige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze

Data Dec DIF Dou Dyn

De 60 Pf

mene Glück? Wenn ich nur noch Was ware für Sie das vollkomtuble and nicht, am mar meinen Le eigenen vergnugen arbeite Diguigit zu werdienen

Sie am eltesten? Solche, die durc Welche Fehler entschuldigen

klima darunter und die Produkte wei einer Softwarefirma? Amagani Juer Kurz oder lang leidel das Arber's Was hassen Sie am moisten ar Unglock? en cense mi de notge Was ware für Sie das großte

Redaktion Power Play Markt & Technik Verlag AG Antwortkarte

the Lieblingsmusiker/Kompo-nist? Philip Glass and die Paxes vies, Kandinsky und die ubrigen der Vresdner "Bauhaus" Gruppe Lieblingsmaler/Grafiker?

8013 Haar bei München Hans-Pinsel-Straße 2

> Ihr Lieblingsschriftsteller? Ich nd die handwerklichen Fahigke Ier vor Lieblingsbeschäftigung

Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? (das irini ubrigen:

Ihr größter Fehler? Ungeduld Welkhe Programmierer sehen Sie als die härteste Konkur-

Stem? Ich finde es schrecklich wenn Talert durch dumme Gewohnheiten remx an? Die me sten Programmere Was verabscheuen Sie am meiand besser a's ich. Schon desha bisind

thr Hauptcharakterzug? Getat thr erstes Computerspiel?

meisten? Ich bin in der dibbkild szone verabscheuen Sie an Welche Gestalt der Software glaube es war ein Alari VCS Spiel 'n

Rassismus und Sexismus MACINTOSH

Für die nächsten Heffe wunsche ich mir folgendes Themi

Bite sagen Steiuns lob Steienen Computer haben und welchen für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Steisich wurschen

Wenn nein, Fur welchen interessieren Sie sich bzw. Wenn ja. Welcher Compute J Nen

ı

Sie am ehesten? Wern ment hau ne irdische Glück? Veneramie Was ist für Sie das vollkomme-Unglick? Mene Hands 25 verters Was ware für Sie das großte thre Lieblingsmaler/Grafiker? einer Saftwarefirma? Die Was hassen Sie am meisten ar Welche Fehler entschuldiger

Welche Eigenschuften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? mist? Bob Dylan, Ozzy Osbourne und Lieblingsmusiker/Kompo-Ihr Lieblingsschriftsteller? Ste

8013 Haar

Kieinanzeigen Power Play

> Programmeren, Ihre Lieblingsbeschäftigung

Ihr schiechtestes Spiel? Duts Ihr Lieblingspiel The Secret 4 "W mogen? Clint Eastwood Wer ader was hätten Sie sein Ihr Lieblingsprogrammierer Szenanos und des tollen Hi

Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurc* hab mal vergessen meine Fische zu Ihr größter Fehler? Mein Gedacht Ihr Hauptcharakterzug? Em das mir ab und zu Probleme mach sie haben's nic'd uberlebt

von Microsoft) personlich übel, daß e MS DOS auf die Menschheit osgelas teum? Ich nehme es Bill Gates (Chr Das schlechteste Programmier

schichtlichen Aspekten die Schlacht a bewundern Sie am meisten? D Welcho militarische Leistum jibi es nichts zu bewundern. Unter ge

the Lieblingscomputer? APPL age our mil Leuler zu arbeiten, die o

ich habe ir der nachsten Zein, in zu er n tassung? Fin biBohen and stick ihre gegenwartige Geistesver

ten verabscheuen Sie am mei sten? Lügner urd Hauchler
Liba geschichtlichen Gestal Was verabscheuen Sie am mei

feam? Ich machte keine Namer nis Das schlechteste Programmier stem? Das kann ich auf Arhieb nich Welche militärischen Leistun

szene verabscheuen Sie an sten? Ich bewundere keine Kriege gen bewundern Sie am mei Welche Gestalt der Software the erstes Computer- oder Vi

Mit wem möchten Sie zusam menarbeiten? Mit alen de daz meisten? Al a Laute, die Software nu schneller AT - 100% hard und so Lieblingscomputer? E

Fortsetzung von Seite 116

NES

Verk NES Module 2 B. Mags Man 1 + 2 Me-tagear Section Z. Pin Bol. The Guardian te-gend, Total Recall. SM5 2: Metrod: Kid Idanus. Secrets a. Serpents usw. Tej. IB421/3665 Augustin).

Verk 2 Mon. alles NES + 2 Spele (Golf, Metrod, Ice Cimber und Mike Tysens Punch Out). 2 Jeypads. Videokaber. Antennenkabel, Netz. tol, Pros-400-DM VHB Tel 05221/21292 (Marco verl.), Bezahlung per NN

Suche PC-Engine, Super-Farmcom, Mes Drive, Master Game-Gear, NES-Modu Tausche auch Module oder Systeme. T 04521/71497 ab 17 Uhr

Verk 3 Spiele-Case von NES Super-Set für 50 DM Tel 02307/68112 (fragt nach Firal NES+2 Spiele (Zelde 1, Super Mano Bros. 9 ma Tips für 175 DM zu verk., Tel 0464/65069 (Andreas) ab 19 Uhr

Vork Wizard and Warrers, Christin Gooms, Casilevana Alpha Misston Festers Duest Swords and Seppeds 40 e.90 km Toblas Gupton Hubbit, 13 CH-9500 We

Verk NES Cube Chaste Coster Tears, Xevicos, to Chromer, Russ Fullin to DM 15. Augentates Meta Gest Saction 2 Cas even I Simple Quest har to 35 DM Te 05/25/27/56 Vork NES-Spielo Zeita - 1 Trojan ice Climber Banch Out Megamon 1 RC Pro Am to ment allome Ant Tei 0231 52 656 (Berndrabends ab 18 Jin (Raum Domund

Verk NES Spiere (z.B. Top Gun. Purich Clist T.M.H.T. Matroid Pro Wresting, Castlewarte, insgesamt 8 Spiere. 100 % o.k. je 40 DM. Tel. 07122/33/55 (Obver. ab.14 h.

fa NES-Freaks vork meme Spreie Sathm-tung, Dr. Mario SMB 1. Castievania. Extrictio ke Kidiscatus. Rad-Recer je 50 DM. Te. 09551-6297 (MI-Fr. ab. 16 Uhr.) Verk. 3 NES-Spiele. Castievania, Megalitett, Kid Ican.s. für ja 50 DM. Tel. 08424/1654

Valk Double Dragon II 90 DM, Tota Recail 55 DM, Goones II 90 DM, Megaman 80 DM and Games mit Holle. An Lind 100 % o K. suche Player-Adopter und 2 Jurysticks Tel 05844/KS8

Tsusche Arweifigg Zelda i oder Metroid oder Snake Rattien Roll oder Faxanadu oder World Cup oder Exclubike. H. Brandt, Valensistr 20 80st instrennister To 08145/752

Verkaute NES mit Super Mano II. für 150 DM und Game Boy mit Zubehör + Tetris + SML für 120 DM. Suche Super Famiciom mit 1-2 Spie-en für 300 - 350 DM. (PAL). Tel. 088/7593427

Kaufa NES-Superset + Zubehör für 150 DM, nur wenn 100 % o.k., Tet 06552/7307 NES mit 8 Spielen für 550 DM ind Gauntiel Zelda II, Track & Fields, Dr. Mano, Faxanladu. Tet 12:154/80957 ab 17:30 Uhr

Verk., kisife u. tausche: S. Famloom-, Mega-Drive-Spiele, habe z.B. Mysticai N. F. Fight F. Zero-Piot Virings. Toojam & Earl Verk. RES + Extra + Spiele (W. Wrostling. S.S. V. Ball) Markus. 1e; 09179/5445

Ich tausche Ghost'n Goblins gg. Zeide II. SMB I. bitte melden bei Tei 02272/1244 (fragt nach:

Verk fast neuw Spreie World Cup 50 DM, Wigzard i Warr ons 60 DM, Kist loanus Battle of Olympus is 60 DM, Bayou 98ty 90 DM. Tel 02171 45611

NES thit Super Mano I. Legend of Zorda Ince Hockey, 5 ner 5 If zu verk , VB 300 DM Fall 069 9503950

erk se scho ries Mod z 8 Meter-Sear yan Gustri Guerria Castavatria, Godinisi B. zin ring Casta, Mod Pieter und Joyatok Advatri zio Tet 08623/41L1 Van Lynx - I's may hearth quan Zestand, turva 275 DM work hES - To - seller retain 125 DM Tel 02022 abush ng)

Version NT 5 - 2 - 2 yeards - SNB1 + 2 dd. II - R C 7 - Am - Motas Gear - Res Medicar + Rec Clember 1 - 12 - 450 DM York - Mega Drive + 2 20 yeards + G Topiques 17 B Charles of 25 To-

Kontakte

Straftker aucht Coder zwecks eigener Damos Bible middes bei T. Schneider Habachstr. 9 560°2 Natphen 3

Verx Amiga PD Selt billig Infedisk og 2 DM bei Andreas Mageri, Hochplattenweg 4, 8212 Ubersee (Comp. Club CTP sucht noch Mitglie-

Gamepowerll Der Club für Gameboy-und Game Gear Spieler Wir beten Presausschrei ben Information kostenios Tel 030/3022505

vork., raute and stusche Automatenplatiner (Jamma) für MAK und Neo-Geo-Module, su-che Aracade Musik-CDs. Andreas Knauf Tei 02202/37609

" Soga: Mega: Verterh-Grub " Verterht die neuesten und besten Module! Hot News. Froh-mandt, Clubbl., Gratis-Info bei SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

Diverses

Verk Spiele für Amigk Metja-Drive Game Gear Gestiebs: PC Engine, NES-System Top Spiele 500 DM Usta articigent Tel. 0711 7370447 (Jab Liber 20 Spielig warfeit)

Verk PP sit gars NU kp 45 DM and PP Sondarbel's Nr 2 to 5 DM, serrystory (Data Becker) 10 DM - Verhandscatter (PP Frank kernes Data Peuron) Suchs miner noch leges Terclonkarten. Be solla Engerngen Narskemparatr. 49, 1000 Berkhill Tal 0000874250

verk Atanityro zipi fitus to go sega (Serte Gear ma Solic Albit Lynn me Boad Blazzer Serte Word) — Jattor 3 Sames Informatio-non po Ser assam Tel 00341 (363) Wer of seeds Numbole Indicate Gart of System age, inside partir Best ade auf Angob en 1st 0043154525 auren Woodsenande Suche Game-Gear und Spiele Te 0551 792774 Am Kalten Born 1 3400 Gottingen P

Werk Super Familion + Super Mano World, F-Zaro, Final ght Pilohwings, Actraiser Super-prof Bascoal Nurkomplett Te 0521/330505 Michae

Game Gear mit 4 Games 400 DM, Gameboy mill 6 Games 300 DM, C 64 full 80 DM, titly 50th full Amgard 64 Peter Lange Cosimastr 212 8000 Munchen 81. Ruckporto,

Neo Geo Magician Lord Sengouko, VB 1000 DM: Tel 08251/2750, Stefan jun Suche Vectrex Videospiel-Oldie u. alles Zub 3D Brite Lightpen etc.) zahle gut solori ann-fen bei S. Hetty, Tel. 0721/24979. zw. 18 und 20 Uhr. werklags.

Verk Atan ynx - Adapter Carloma Gamos. Blue Lightwig. Chips Challenge, eth halbes Jahr Garante VB 200 DM Tel 0201/673573. Stefan

Power Pack fürs Super Famicom!! Actra ser Big Run, Pilotwings zu verk, alle 3 für 140 DM. Tel: 02101/545611

Verk ong varpacktes Lyna Spiel Gaumtel I I wegen Doopelschenkung Spieleiche Angeb an Schubert Stefania, Sterensspiele 21 1000 Berlin 47

Verk Lynx mit den Spietzer Blatte World und Gauntlet Pleisprach VB. Tet BQ183/8355 fragt nach Gunter ader Grestwari Wertsucch sein Mega Drive gt, men NES mit 2 Spielen und Auv., Jaystris, zeitseites 100 sitz date. Drive Hormann, Breitägeratt. 22. CH-3122 habitaaltz nur Schwerz 19.

http://www.fiz.ed 9.88.58000er1 87 3 88 Data Weef + 97 7 88 Riss 2 + 76 7 Power Play 1-6 64er 2 65 - 12 87 ASM 3 84-8 89 Arriga Dou 1 3/81, visité Sonderte/fé, To 02034, 74678

Paregus CD gas zelt a sett acquistP eachn sich. An Sam Kashgari, Abbestellawng 23, 3470 Höxter 1, Terl (1997) 373-30 (Salah 13 Uhr Solis 18 Uhr

Vork Lynx 12 Mbsde VB 230 DM Gameboy + 5 Module 170 DM, sughe Game Ges suche Super Familion suchs Modins fur MD + PC Engine, 1 e 0440 752 8 504 Austria Sydne Dr. CPC 694. Open 5 Chess 2. Sowin Schachspiele alser Art Minr Ong., suche für PC Research rige alser Art rOng., verschenke VC 26 44 vs. 761.089-675103 (ab.17 Jhr).

Verk Schneider Euro PC mit 3,5"-LW , Mon-und Zub (Joystick, Maus Spiele, Bücher), Au-ter 1 Jah: Press VB Tei 05506/3587 Verk Tausche auche ständig Spielautomale

Verk lausche auche narktig spielettiomitter-platinen und Neo-Geo-Spiele Auch Arcade-Konscien zu verk., Andy Knauf, Tel 02202. 37609 ab 16 Uhr

Verk, Lynx Kit Case (reu) mit Fächem für Lynx, Spiele u. Zub., herausnehmber, Trenmwähde, Griff und Tragegurt für 20 DM and, Porto. Tel 02101/85540

Suche alies von Magnetic Scrolls und Infocom nur alte Vers. mit den Packungsbellagen, zahle gut, nur Amigs-Soft, Tel. 07724/3773 Stephan und Zahle bis zu 100 DM für leere Teielonkarten Eintschanzufen Ter 0921/44944 ab 18 Uhr, G Tachter, Richtholenhöhe 2 D, 8580 Bayreuth

Vark, P.C. Engine RGB mit WC-Tennis, Galage u. Nectaris, für 200 DM, auche lör BM-PC Roland LAPC-1-Soundkunte bis 550 DM. Tel 05506/309 Stelan verf.

INSFRENTENVERZEICHNIS

Accolade	24/25	ECS	163	Joysoft	62	Playhouse	103
Ami Shows	174	Electronic Arts 6/7, 51,		,		Power Games	105
Willi SHOWS	11.5	Esser Soft	20	Karosoft	126		
B.A.T.	49	Coour DOIL	20	KBM	163, 167	Richartz	128
Bachem	123	Fantasy Productions	136	Kingsoft	54	Rushware	23, 45
Bacherr Bach er	40	Fiedler & Giesenregen	155	Konami	161, 3, US	Tradition of	
	87	F ashpoint	168	Theo Kranz-Versand	83	SGS Saar Computer	124
Berry	2, 135, 4. US	Förster	83	THEO MIGHE VOIDAND		Slicon-Dream-Software	155
	2, 133, 4. 05	Frag-Saft	85	Label	125	Soft & Sound	100
Boyd	60	Funny Softwareversand		Lifetimes/Expertsoftware	139	Soft & Sound Softpower	65 20
A T	155	Funtastic	38	Literation Expense or trial o			121
ComTronic	145	Funware/ECS	123	M & B Versand	105	Softshop Softworld	17
CoSi Computerspiele	129, 131, 133	FUHMBIE/EGS	120	Megabolok	167	Sortworld	11
	2. US	Galaxy	57, 177	Micrografx	53		
CPS CPS Frank Heidak	92/93	Game Play	101	Microprose	33, 35, 37	The Software Manlacs	56
	144	Games	123	MR-Soft	83	Time Soft	172
Crystal Soft	99	Gamesworld	46	Multimedia	124	Top 4	103
CWM	99	Gnadenlos	166	Müller	105	Topsoft	123
	59	Gross Electronic	140	Mission	100	Toys'R'Us	159
Dataflash	85	Grzywaczewski	167	Okay-Soft	124		
Decom		Grzywadzewski	107	(May-Solt	14.7	Video-Spiel-Ecke	103
DIF Game Verlag	137	H & H Soft	144	Peksoft	143		
Double Trouble	163		84	Peroka-Soft	138	Wial-Versand	70/71
Dynamic Systems Dynatex	105 173	Hamo High Score Games	18	Philip Morris	11	World of Wonders	87, 89

Einem Tell dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Arctic-Games bei



ZIVILISIERT ZUM SIEG

Spieler, die nicht über entsprechende Englischkenntnisse verfügen, stehen oftmals im sprachlichen Wald, wenn die Spiele komplex und reichlich mit Text gesegnet sind Dann hilft oft nur der nervende Griff zum Lexikon, wobei die sprachlichen Feinheiten trotzdem flöten gehen. Für viele Spiele sind zwar Übersetzungen geplant, bis es dann aber endlich soweit ist, haben wir uns schon mühsam und radebrechend bis zum letzten Obermotz oder der Weltherrschaft vorgearbeitet. Um so erfreulicher ist es, wenn sich Firmen bemühen, möglichst bald eine kompetente Übersetzung zu liefern. Wir wollen den Start der deutschen Version von Sid Meiers "Civilization" entsprechend würdigen und verlosen deshalb zusammen mit Microprose ein CDTV von Commodore im Wert von 1500 Mark. Außerdem dürfen sich noch zehn andere Sieger über eine Simulation von Microprose freuen. Gebt deshalb auf Euren Antwortkarten gleich den

Computertyp an.

Natürlich geben wir so ein CDTV nur ungern freiwillig ab, deshalb mößt ihr schon ein paar klitzekleine Fragen beantworten. In Civilization spielen die sieben klassischen Weltwunder eine wichtige Rolle.

Frage 1: Welche der sieben Weltwunder kann man heute noch bestaunen?

Frage 2: Wie hieß die Statue, die einen griechischen Hafen bewachte?

Frage 3: Wie fautet der Name der Königin, die die hängenden Gärten anlegen ließ? Falls Ihr Probleme mit den Antworten haben solltet, dann schichtslehrer oder staubt das Lexikon ab. Die drei Lösungswörter schickt Ihr wie immer an die bekannte Adresse:

Markt & Technik Verlag Redaktion Power Play Aktion: Civilization Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15. Februar 1992, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Aus allen richtigen Einsendungen werden die Gewinner gezogen Wir wünschen viel Erfolol zu



Roman wise men discover the secret of Construction!



Noch in Englisch, bald in Deutsch: Sid Melers "Civilization"



NUMB SCHNEUDEN



im Jahre 2064 gibl es seit neueslem ein Stralegiespiel der ganz besonderen Art. Esst im Jahre 2063 erfunden, ist Malrix etr Spiel, das mittlerweile durch Weltkömpte und Internationale Turnière seine Meister sucht. Ob in Clubs, Cafés oder in Matrix ziehl jeden in seinen Bann. der Arena gespielt







Weltraum-Cocktail



In einem rollenspielähnlichen Editor taut Ihr die Piloten auf

Exodus 3010

Rechtzeitig, bevor Mutter Erde Opfer einer falschen weltpolitischen Entscheidung wird, macht sich ein riesiges Raumschiff mit 3000000000 erngefrorenen Kolonisten auf den Weg zu einem anderen bewohnbaren Planeten - Mrynn Als ein Großteil der Strecke bereits geschafft ist, empfängt die "Starlight" Radiowellen. Als verantwortlicher Offizier werdet Ihr sofort geweckt und seid ab sofort alleine dafür verantwortlich, die Menschheit sicher auf ihre Traumwelt zu bringen.

Normalerweise seht Ihr immer das Hauptmenü, aus dem Ihr die Punkte "Piloten auftau-"Produzieren" oder "Erfinden" wählt. Auch ein Besuch im Maschinenraum oder auf dem Flugdeck ist erlaubt. Außerdem seht Ihr eine übersichtliche Weltraumkarte, auf der Ihr näherkommende Obiekte identifizieren (also anklicken) und anfunken könnt.

Entscheidend ist die Produktion von Raumschiffen und Waffen, die ihr aus Kombinationen von Rohstoffen und kleineren Produkten in einem Untermenú zusammenstellt. So bastelt man sich beispielsweise ein kleines Kampfraumschiff, indem man Metallegierungen Computer und Antriebsaggregate mixt. Der Computer wie-

derum besteht aus Silizium



Diese Rohstoffe benötigt Ihr für einen Computer

und Gold. Wer mit vorhandenen Materialien herumexperimentiert, kann die Produktpalette auch erweitern

Um die produzierten und bewaffneten Raumschiffe einzusetzen, taut Ihr einige Piloten auf, die auf Kommando losdüsen und kämpfen sowie her-

Ein Geniestreich ist

Exodus 3010 sicher

nicht Die meisten

spielerischen Details

sind uns schon bei "Deuteros". "Elite"

unter die Finger ge-

kommen Trotz deut-

lich erkennbarer An-

leihen bei einem haf-

hen Dutzend anderer

"Supremacy"

Programme sorot die Mischung

aus Weltalistrategie und Rollen-

spiel für ein paar vergnügliche

alletes

'Elite''-āhnlich durch den Weltraum und steuert per Maus und Tastatur nur, daß in Exodus zu wenig eigenständige Ideen stecken und die Grafik streckenweise ziemlich einfallslos

renlose Kisten oder Meteoriten

aufsammeln. Ihr könnt mehre-

re Raumschiffe gleichzeitig

losschicken und in Notlagen auch manuell in das Gesche-

hen eingreifen. Dabei fliegt Ihr

aussieht. Ein paar graue Fenster, einige hastig gezeichnete Mineral enbildchen und das schlurfende 3D tragen night derade zur Begeiste-

rung bei Wer sich daran nicht stört, bekommt ein solides Spiel, allerdings ohne besondere Höhepunkte

Stunden am Bildschirm, Schade

Links oben ist der große Radarschirm abgebildet





Hier kontrolliert Ihr Eure Flotte

Wer schon immer die strategische Zukunft 30000000000 VOII Menschen in die Hand nehmen wollte, ist mrt "Exodus 3010" gut bedient Das Feeling, ein gigantisch sleuern und kleinere

> führen, ist für eine gehörige Portion Spielspaß gut Eure Motivation wird zusätzlich durch den Entdeckerdrang angeschürt, den die raumschiffeigene Produktionsabteilung und Schiffswerft provoziert (auf dem

Kampistaffeln anzu-

Allerdings müßt Ihr nicht nur bei den Plaudereien mit Au-Berirdischen ein deschicktes Händchen beweisen, dies ist leider auch heim Diskettenwechseln gefragt Verpatzt man eine wichtige Begegnung. ist es dringend anzuraten, den letzten

Spielstand zu laden und es besser zu machen Von solch kleineren Mankos abgesehen, ist Exodus 3010 insgesamt ein hübsches Weltraumstrategie & Co. Spielchen mit witzigen, leicht safirischen Einlagen



Mega Drive • Master System • GameGear Game Boy • S. Nintendo • NeoGeo

VIDEO-SPIEL-ECKE

DER KONSOLEN-SPEZIALIST IN WIEN

Telefon 0222/330-46-70

A-1200 Wien • Allerheiligenplatz 18
von 10-12 und 14-18 Uhr. Samstag geschlossen.



752 -

635,

758

758

758 _

Lemming Data Die St., Final Fight 998, Heursdall Pepulous II 635, Albrin A 320 635, Albrin A 320 635, Lone Especial Challenge II Battle Isle Bunk-tigs Wanager Professional 635, Mega I o Mania 635 SPECIAL OFFICE Atlants 368.

AMIGA

SPECIAL OFF	EK
Indiana Jones 3 VGA	568
Castle of Dr. Bruin	598
Sands of Fire	448
Armor Alley	478
UMSII	198
Death Knights of Krynn	415
Drachen von Laas	398
NEWS	

CIDELOTA E OFFICER

MS-DOS

Time Odest

Eason 3 D

Bundesinga Manager

Rivers of Rohan

Monkey Island II

Wing Commander II

Lemmings Data Disc

COMING UP

Birds of Prey Indiana Jones IV Unitama VII Eye of Beholder I Wizardy VII

HARDWARE

THE STREET STATE	TANK .
Soundblaster 2 (cDV	2 398
Soundblaster Pro DV	
mei Santa I e Manager	5 558,-
Thunderboard	1 898.
1 W Systems A F 386-40	
and 45 MB Festpratte	лр 17 990-

Wir bieten hochwertigste PC's zu unglaublichen Preisen.

NEWS COMING UP

548 -

599.-

324

Red Baron Sim Earth Monkey Island II

Powermonger Railroad Tycoon

Drachen von Luas Space Quest BI DV

Leisure Larry III DV Secret of Monkey Is.

Flames of Freedort Amiga 512KB

GAMEBOY 1.290,-The Simpsons DV Turnean AV 549,-549,

Robo Cop II AV	549
Battle Toads AV	549
Teenage Turiles II	5.19
SPECIAL	OFFER

Preisen. Chase HQ DV Dr. Mario DV King of Zoo DV

BACHEM

SOFTWARE V 0 m

	Titel	PC	AMI	ST
	Airbus 320 at		95,90*	95,90*
	Air Combat Aces	75,90	69,90	69.90
	Air Land Sea dt.	85,90	79,90	
	Bard's Tale Trilogy dt	85 90		2,7
	Bundesiga Manager Professionel dt	69 90	69,90	170
	Castles dt	79.90	69 90°	
	Civilization	86,90°		
	Double Dragon 3		59.90	59 90
	F15 Strike Eagle I at	75.90	75.90	75.90
	Formula 1 Grand Prix dt		75 90°	75 90°
	Gunship 2000 dt	82 90		
	Leander		59 90	
	Le sure Surt Larry 5 VGA	82 90		7,7
	Mike Ditka's Ultimate Football at	82.90		
	Moonstone		69.90	
	Pool of Darkness	69 90	65.90	
	Police Quest 2 VGA dt	82 90		
ı	Populous 2 dt		79,90*	79,90°
	Popoulus World Editor at,		39.90*	
	Quest & Glory		69.90	69.90
	Silent Service 2 dt	89.90	75.90	
	Space Quest 4	95,90	86 90°	
	Ultima 6	75 90	69.90°	
	Wayne Gretzky Hockey 2	69.90	59 90°	
	11			

Hardware Thunderboard... die kompatible Soundkarte für PC's 259,00

Preisknaller ··			
Double Drag 2			34.00
Klax AM , PC ST	29,00	Ghostbusters 2 AMI ST	29 00
Bloodwych AMI	29.00	rion ard AMI, ST, PC	29.00
Softwareversan	d Christoph	Bachem - Am Schurfwir	ikel 11

4000 Dusseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28

Aile Prase zzgl Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland Aupland nur Vorkasse Fül
LPS Versand Prase erfragen * Ankündigung, ** Sollange der Vorrat reicht Intum vorbehafter
NUR VERSAND KEINE ABHOLUNG!

World Cup Soccer DV Side Pocket Billiard DV Ishido Rescue of Blobette	324,- 324, 198,- 198,-	Gal.
MEGA DRIVE		Ninj Axe GC Mic Hea
The Immortal AV f. 22 Interceptor AV Sonic the Hedgehog Quack Shot Our Run	848, 898,- 699,- 748 449,	Vo So
Funtagia DV Spidermae DV Wardener Ghost Busters Hardball AV	795 398 298, 538,-	de
Whi i Rush Mercs II Devat Crush	298 699	un

NEWS COMING UP

California Games
Shadow of Beast
SUPER FAMICOM

| 3.590,-|
Castlevania IV	2.98,-
Castlevania IV	2.98,-
Ackled	1.298,-
Liectraiser	848,-
Darius Twin	848,-
Y's III	768,-
Big Run	6-48,-

Intumer und Presänderungen Vorbehalber Videospiele teilweise Importgeräte ohn Postgerehmigung.

GAME GEAR

2.290,Galaga '91
Ninja Gaiden 475,
Axe Buttler 475,
GC Shinobs 475,
Mickey Mouse 475,
etead Busters 298.

UNSER SERVICE: Volle Garantie auf Software und Geräte (Auf Computer bis

5 Jahre)! Wenn möglich, deutsche Anleitungen und Bildschirmtexte. BLITZVERSAND!

ECS Funware GmbH

im Greif-Center Andechsstraße 85 A-6020 Innsbruck Tel. 0512/492626 Fax 0512/495115

W i e n : NEUERÖFFNUNG Adresse und Telefon inInnsbruckerfragen! Zentrale, Versand und Händlerbetreuung via Innsbruck

- SET 2.0 Inc. STERED OPTION 325,-¥ 12 Monate Gerantie, Zugriff a. S8-Malibox SB-PRO In Supple 598. CD-ROM Laufwork 798.-



Okay Soft Am Graben 2 * W-8471 WEDING 1 09674-1279 Fox -1294

Computer Hard- und Software

trih. H. Haase Woldhausenerstr 222 4050 Möerbendedhoch 1 Tel. 02161/392220 Ftx. 02161/392081



inh, Jörg Zahler Tel. 06898 / 27764 6625 Püttlingen Bengeseretr. 19

pro Game eine 3,5" oder 5 1/4" Leerdisk GRATIS AMI PC



Geheimniskrämerei

computerspiele/tests



Rechts seht Ihr den Laser in einem Objektfeld (MS-DOS/VGA)

Is Mitarbeiter des imperia-Is Mitarbeiter des installen Geheimdienstes Sersec habt Ihr die Aufgabe, die Verhältnisse auf dem Planeten Kaiser klarzustellen. Die Eröffnung einer Botschaft des Imperiums in der Hauptstadt Schatten-City steht kurz bevor. Es gibt allerdings noch einige innenpolitische Schwierigkeiten: Die Armee plant einen Staatsstreich, die Riesenfabrik Techno-Loge wird sabotiert und die Rachnou-Sekte verfolgt. Ein Chaos, das danach schreit, geordnet zu werden. In Eurem Physcraft, eine Art Kamplanzug mit Antischwer-

kraft-Generator, gleitet Ihr über die Oberfäche des Planeten Kaiser, Händler und Passanten kann man ansprechen, sie geben wertvolle Tips oder verkaufen interessante Gerätschaften. Wichtig ist der Besitz einer Waffe (Laser oder ähnliches). da sich so manches Getier und feindlich gesinnter Techno-Roboter auf den Straßen rumtreibt. Das Fadenkreuz läßt sich einfach mit der Maus in dem 3-D-Cockpitfenster steuern Ihr solltet außerdem ein Auge auf Laserenergie, Sauerstoffvorrat und Außentemperatur werfen.

SIC

ne

sch

ne

Be

rer

lau



erst Im fortgeschrittenen Spiel erkennbar. Dorthin zu gelangen, ist aber äußerst schwer. In dem hektischen Kampf ums Überleben und die Hatz nach neuen Waffen, verschwindet das taktische Element des strategisch angehauchten Spiels völ-

same Apparaturen schmücken deutlich Abstand nehmen - Acdie Straßenränder, ihr Sinn wird tion-Fans mal probespielen.

Genre: Action-Adventure Hersteller: Bomico/Coldelvision, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 60% Sound: 43% Schwierigkeit: schwer

ATARI ST in Vorbereitung

AMIGA in Vorhereitung

C 64 nicht geplant

MANAGER AND RESERVED TO THE PROPERTY OF THE PARTY OF THE

computerspiele/tests

Kuba Libré



Benutzerunfreundlich hoch drei: das Menusystem (Amiga)

er im Geschichtsunterricht aufgepaßt hat, kann sicherlich mit dem Namen Ernesto "Ché" Guevara etwas anfangen. Der wohl berühmteste Guerillakämpfer des bolivianischen Bürgerkrieges (1966/67) spielt in dem Strategieprogramm "Guerilla in Bolivia" eine Hauptrolle. Ihr steuert zu Beginn Ché mitsamt 15 weiteren Kumpanen. Die Aufgabe lautet, die Stadt La Paz nebst kleineren Garnisonstädten zu erobern. Um erfolgreich zu sein. solltet Ihr nicht nur mit Euren Truppen auf gutem Fuß stehen. Ihr müßt für Nahrungsmittel

sorgen, neue Einheiten rekrutieren. Karten kontrollieren. Überfälle planen und die Bewegungen der Regierungstruppen beobachten

Gesteuert wird die laktische Tümmelei komplett per Maus und Menüsystem. Verschiedene grafische Balken geben Auskunft über den gesundheitlichen und moralischen Zustand Eurer Partisanen und Verluste nach Scharmützeln mit feindlichen Soldaten, Besondere Aktivitäten wie z.B das Legen eines Hinterhaltes werden durch Digi-Bilder un-

So ein unprofessionellas Spiel wie "Ché -Guerilla in Bolivia" ist mir schon lange nicht untergekommen Bietet das Szenario eigentlich genügend Stoff, ein takisch anspruchsvolles Spiel zu programmieren, versackt Ché im Morast der dschunmangelhaften Steuerung. Statt



der Karte zu manövne ren, muß der kleine Heimpartisan blind auf ein Richtungsfeld klicken, ohne einen Anhaltspunkt zu haben, wo er sich eipentich befindet Muhsam versucht man, in dem laienhaften Spiel den Anflug von Spielspaß zu fin-

gelhaft undurchsichtigen und den - leider vergeblich Auch die mittelmäßigen Digi-Bildchen re-Ben's nicht heraus

Chi	Hersteller, CCS, Zi
MS-DOS	
nicht geplant	
ATARI S	T

die Guerillas beispielsweise auf

Schwierigkeit schwer C 64 nicht gepfant

ka-Preis: 80 Mark AMIGA

Die Swords & Serpents™ **Umfrage**

Abschicker an: Selling Points Gmon; Carr-Bertelemann-Str. 50;4630 Gütersioh. Kennwort: "Swords & Serpents" ^{1M} !		
1. Spielen Sie gern Rollenspiele?	Ja Nein	
2. Kennen Sie Swords & Serpents™ schon?	Ja Nein	
3. Kennen Sie andere Rollenspiele für das NES™?	Ja 🔲 Nein	
Wenn ia, welche?		

	Wenn ja, welche?			
4.	Kennen Sie andere Rollenspiele	für das NES™ mit	16 Dun	geon-
ī	Levels für bis zu 4 Spieler?		☐ Ja	Neln
5.	Wußten Sie daß Swords & Serne	ents™ automatisch	Karten	zeichnet

		,				_		
			C	ı - a	O-manda TM	Ottobas	Class	aothe
					Serpents™			
dressierl	en und	l frank	ierten	Rüc	kumschlag	sowie c	len aus	-

gordate	ii i i ugoo	ogon made	Total Bongone,	9-
Name:				
Straße.				,

Masters of the Game

KaroSoft

AMIGA

Afford A 200 strongert (system)
An Coordina Asia, Lincolarus specified
An Coordina Asia, Lincolarus specified
And Parkey
Balloy and Andrews and Coordina Asia, Lincolarus specified
Balloy and Parkey
Balloy and Coordina Asia, Lincolarus specified
Cartolarus Andrews and Coordina Asia, Lincolarus specified
Cartolarus S

GAM

International Administry Experience

John March (1997) Artistic (1997)

John March (19

Müde Recken



ATABLST

Lemmings Datadals 100 Level Loss Turbs Eaper 2 MAD 71 Vinorgel design ductors MAD 71 Vinorgel design ductors May 100 May 1

IBM

ment the "Applied Stokes" - 78.

Service Table Court of the Applied Court of the App

Magatraveler 2 Monkey Island ko-doutsch VGA HD

More for early 11 VAN kerner of the North Control o *89 - *71,50 * 89 - *74,50 * 89 - *74,50 * 89 - *164 * 144 * *169,90 * 144 * 89 - *8

* such auf 3 5*-Ovsketten » = Bei Drucklegung noch recht tellerbar Änderungen vorbehalten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS)
VORKASSE 5.- * UPS-EXPRESS NACHNAHME 12. * POST-NACHNAHME 8.
* AUSLAND NUR YORKASSE + 15.*

Rufen Sie uns an: ☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07 DOES SCHOEDEN SE UNE POSTFACH 404 • 4010 HILDEW Kein Ladenverkauf, nur Versand.

as tolkiensche Meisterwerk der fantastischen Literatur, der "Herr der Ringe", stand schon für viele Spiele Pate. Neuster Computersproß ist das Strategie-Epos "Riders of Rohan". Hier steuert Ihr be-rühmte Persönlichkeiten aus dem Buch (z.B. Gandalf, Aragorn, Gimli), um diese gegen nicht minder berühmte Bösewichter (Saruman, die Ringgeister) in die Schlacht zu führen. Die Schauplätze der taktischen Auseinandersetzungen sind ebenso wie die Personen dem Roman entlehnt. Zu sehen ist das fantasygeprägte

Schlachtengetümmel aus der Vogelperspektive. Auf einer Landkarte sind die markanten Punkte eingezeichnet, per Mausklick steuert Ihr die Heerscharen an ihren Bestimmungsort. Treffen Eure Truppen auf Orks oder andere Finsterlinge, wird das aktuelle Schlachtfeld vergrößert dargestellt. Ebenfalls per Mausklick schiebt Ihr hier Einheiten auf ihre Posten und erteilt Befehle. Unterbrochen wird die Prügelei durch Actroneinlagen, in denen Ihr per Bogen Angreifer attackiert, oder mit feindlichen Zauberern kämpft.

m

S

he

N

w de IS

M

SC

m

et

A:

n

de S

2.6

М

Wenn das Tolkien noch sehen könnte Unter dem Banner des hervorragenden Romans wird hier versucht, dem Spieler ein mieses Spiel unterzujubeln Fraut sich der kleine Strate-

ge zu Beginn noch über den ein oder anderen liebgewonne-

einander verkeilt haben, scheren sich nicht um neue Befehle; eine nicht besonders umfangreiche Landkarte sowie die dümmlich-unfairen Actioneinlagen ersticken den Anflug von Spielspaß im

fahrene Truppenteile.

deren Sprites sich in-

nen Bekannten, wird die Wieder-sehensfreude durch ärgerliche längere Zeit spiele, lese ich lie-Schlampereien getrübt Festge-ber zum siebten Mal das Buch

na ja



Genre: Strategie Hersteller: PSS, Zirka-Preis: 100 Mark AMIGA

MS-DOS 39% Sound: 36%

in Vorbereitung Schwierigkeit: mittel

ATARI ST in Vorbereitung

C 64 nicht geplant

Auf nach Hollywood



Mil Symbolen und Menüs habt Ihr einfaches Spiel

Lost in L.A. erinnert verbülffend an die Sierra-Speiel der jüngsten Zeit, angefangen bei der VGA-Garfik bis hin zu den Bildsymbolen. Das Spiel ist nicht sonderlich komplex; Profis haben es in ein paar Stunden durch. Arger machen eninge Puzz-

les, für die es keinen logischen Hinwesspibt. Verge
Bit hreinen Gegenstand oder macht was elssch, hängt man in einer Sackgasse und weiß nicht warum Auch bei den guten Witzen fühlt man sich den guten Witzen fühlt man sich erinnert: Mutte man in "Space Quest 4" ein Hintbook kaufen, ruft Les Manley die AccoladeHotline an. Larry Leffer erwies sich in "Larry 2" als echter Hakker, hier hackt sich Les in die Poliziedatenbank. Die Grafik ist teils gemalt, teils von Fotos digitalisiert und durchgehend gut Langsam tritt aber ein Gewöhnungseffekt ein: graflisch wirklich

enr.; gratisch wrizien Neues gibt es hier nicht zu bewundern. Im Hintergrund Buth viel Californa-Husik und ab und zu ein digitalisierter Geräuschelfekt. Sprachlich gibt es ein paar Hürden für Nichtenglischsprecher Da einzelne Personen im "Californa-Siang" oder im Rap-Sial reden, sollte man auf die geplante deutsche Version werten.

Les Manley: Lost in L.A.

os Angeles, Stadt der Filme, Illusionen und Träume — oder besser gesagt, Alpfräume, denn die Stare gesagt, Alpfräume, denn die Stare von Hollywood leben in Angst und Schrecken Seiter und Schrecken Seiter Hollen auf Berüchten Hollen am Budenden Band Niemand hat die geringste Ahnung, wo all die Stars und Sternichen der Leinwand abbleiben.

Eines schönen Abends erwischt es auch Helmut Bean, der der kleinste Mann der Weit Ist und deswegen als Minitur-Double für Sturn-Szenen in Minimodellen sehr gefragt ist. Helmut hat seinen Freund Les Manley kurz vor seinem Verschwinden eingeladen, doch mat L.A. zu besuchen. Jetzt. Angeles und win auf seine Angeles und win auch seine Angeles und

"Lost in L.A." ist das zwelle Adventure von Accolade, bedem Les Manley die Hauptrolle spielt. Letztes Alhr waget Accolade mit "Search for the Kling" den Einstelg in dieses Genre, der wenig glanzvoll verlieft. Für Lost in L.A. haben die Programmierer die Armeh hochgekrempell und ein naues Syesten mit den den naues die gekrempell und ein naues syesten mit den den den den den syses mit den den den den syses mit den den den den syses mit den den den syses mit den den den syses mit den syses syses mit den syses sy

Je nachdem, wohin der Mauspfeil zeigt, verwandelt er sich in ein Fragezeichen oder ein paar Schuhe. Die Schuhe bedeuten, daß Les hierhin gehen kann, das Fragezeichen itätt ein Mendie srschenen, weiches alle möglichen Aktionen des Spielers auflistet. Bewegt man den Pfeil an den unteren Bildschirmrand, erschent eine Leiste, die in Symbolform alle Gegenstände, die Les bei sich hat aufgeigt.

Lost in L.A. ist ein 256-Farben-VGA-Spiel und unterstützt Adlib-, Soundblaster- und Rolandkarten. Eine Harddisk mit



Genre: Adventure Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 120 Mark

67%

MS-DOS

Grafik: 77% Sound Schwierigkeit: leicht

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA in Verbereitung

in Vorbereitung

C 64 nicht geplant

etwa 4 MByte freiem Platz ist erforderlich Wir testeten die englische Version; eine deutsche ist laut Hersteller in Vorbereitung.

> Witzige Kommentare über Stars und Filme gibt es laufend





Die verschwundenen Stars erwartet ein fürchterliches Schicksal

>> Sega-Game-Gear << 1 Spre, anschlußertig Fischer GP (54 50) Mickey Mouse ,74 50) W C Leaderboard (74,50)

>>Sega Mega Drive<< inkl 1 Sprei anschrußfertig CM 389.00 EA lochockey (110.-) Phantasy 3 (127.-)

- Täalich neue Module keförba

2.2.2		
>> CDTV	<<	
Grundgerit (D), trui 4 COs	91	M 1499,
Tastator anathfullfartip ab	- 1	229,
Maus-Adapter (intern1)	- 8	
Trackball/Knypad	178	
Cautious Condor		U 7950
Chaos in Andromeda		89 50
ESS Mega		89.50
Falcon Classic Gollection		M 129 50
Fatas Hentoce (D)	. Di	M 89.50

_	Westere Software Title auf Lager!		
SOFTWARE	ABUBA	MS-DOS	
3D-Construction-Kit (D)	119.50	129.50	
4D Sports Baxona	65.50	Aa	
Advantage Tennis Tour	54.50	69.50	
Air Combat Aces Coll	79.50	96.50	
Air 1 Land 1 Sea	89.50	9450	
Air Sea Supremacy	79.50	89.50	
Arbus A 320	* 99 50	a A	
B E Nascar Racing	a. A	89.50	
Battle Isie	79 50	94 50	
Black Gold	E00138	79.50	
Bloodwygh	39 50	\$3006	
Bundesiga Manager Pro	79.50	79:50	
California Gantes	29 50	29 50	
Carrier Command	29 50		
Chios Challengs	64 50	64 50	
Conquest Longtow	3 A	79 50	
Cruiss for a Corpse	69,50	3 A	
Die Kathedrare	84 50	a A	
De Luxe Paint 4 (PC = V2 0)	299.50	129 50	
Deuteros	79.50	a A	
Eistra 2	* 89.50	* 99 50	
Einmal Karufer sein	2 A	79.50	
Eve of the Beholder 2	2.6	* 94 50	
Face off foehockey	69 50	a A	
Falcon Classic (PC + 3 0)	89 50	99 50	
Coollighe	65 50	* 65 50	
Great Courts ?	69.50	74 50	

>> INFOCOM TEXTADVENTURES << titchhiker Leather Godesses Wil anelfall Enchanter Zork 1-2-3 o 39,50 Or AMIGA und MS DOS

Karser	109.50	09 50
Killing Cloud	64 50	89 50
Kings Quest 5 D	5500000	89.50
Knights of the Sky	89.50	89.50
Last Nina 3/2	65 50	65.50
Lemmites	59.50	79.50
Lemminos Data	49.50	49.50
Lobus Esprit Turbo 2	65 50	a A I
Mad TV	a A	99.50
Megafortress	4 89 50	89.50
Maga Lo Marva	79 50	3 A
Microprose Gall	89.50	a A
Michelete 2	89.50	89 50
Mio 29 Super Fulcrum	89.50	99.50
Might & Madic 2/3	600,000	89.50
Pegasus.	80000	a A
Police Quest 3	* 89.50	89.50
Pools of Darkness	* 79,50	79.50
Populous	39:50	19 50
Populous Dala Disk	19 50	19.50
Populous 2	69 50	* 69 50
Ports of Call	79.50	89 50
Powermonoer	49.50	179 50
Pro Tennis Tour 2	a A	179.50
Red Baron (D)	* 89.50	99 50
Return of Medusa	74.50	79 50
Rings of Medusa	64 50	64.50
Rise of the Dragon	84 50	89 50
Bobin Hood	69 50	69.50



	Scoret of Mankey Islands 2	99 50	99,50
ш	Silent Service 2	89.50	89.50
1	Simpsons	64 50	79.50
-1	Space 1889	29.50	89.50
	Space Quest 4	* 79.50	89.50
	Starbyte Super Soccer	74 50	* 84 50
)	Stelgenberger Hotel	* 69.50	1 79 50
	Strike Commander	a A	99 50
3	Strip Poker Deluxe	54.50	79.50
	Swap	64 50	69 50
_	Team Suzuk-	59.50	79.50
	Teenage Turtles	64 50	84.50
ш	Terminato 2	85.50	74 50
3	Thuriderhawk AH 73M	79.50	a A
	Tony la Rosse Baseball	a A	89.50
3	Traders rM UE ;	74 50	a A
3	TV Sports Boxing	a A	94 50
9	Ultima 6.7	* 89.50	99.50
9	Uropa	74.50	a A
ш	Wayne G attity 2	69.50	74.50
0	Weaver 2.0	89 50	
3	Wild West World	89.50	99 50
2	Vring Commander 1	89 50	79 50
31	W.C. 1 mid Mission 182		150.00

>> Speichererweiterung	8N; <<
512 KB Unit Akka/Schaher	79.50
1 MB A500 PLUS (= 2 MB CH P)	189.50
1.8 MB Lhr Ask, Schaler	299.5%
\$ 75175 THE SCHOOL SCHOOL	449 50
8 MB/2 MB bestuckt extern	499 50
1 MB SIMM (MS-DDS	119 50

>> Amiga-Festplatten: <<

	A500	A2000
ON/F 45 MB. 24 ms	1249	1159
OK/0 52 MB 18 ms	1479	1379
TC/S 50 M8 28 ms	999 -	879.
TC/S 80 MB 28 ms	1299	1149
0K/0 105 MB 16 ms	177g.	1639
Box Card anschul	Breitig installe	ert.
Western Kombinatio	sono as i Anto	ng-
3.3	2	
Amiga BTX-SET (tok) Ha	(stawbti	69.50
X ckstart-RBM 2 0		139.50
Enhancer Sel Kick 2 0		* 299.50
Externes 3 5" Lautwork		169 50
X Copy 5 2 Inkl Adapter		84,50
Competition Joysticks at		29.50
Gravis 2 Card-Joystick P	C-Pack	175 100
weiteres Zubehör in	Gratis-Pros	orat
>> Sound für	ihren PCt	<<
AdLib. 11 Stimmen		239 50
Adl to Cold 20 Ct moves		500.50

ublaster 2.0 opt 22.5i

adhlaster C/MS-Chiusel 2.0

급 0 21 53-37 36 Fax: 0 21 53/8 93 29 BTX: *Richartz#

computerspiele/tests_

Hormonbombe



Solche Gestalten fassen wir nur mit der Kneifzange an (MS-DOS/VGA)

Fascinatio

Bei Sätzen wie "...wenn sich Wollust und Ungewißheit in einer heftigen Urnarmung vereinen..." denkt der Computerliebhaber sofort an Muriel Tramis. Die Dame aus dem Hause Coktel Vision hat unsere digitalen Kelmdrüsen schon mit unsterblichen Erotikklassikern wie "Emanuelle" und "Geisha" aufs Heftigste angeregt. Auch In "Fascination" werden uns die Pixel-Busen gleich pfundweise entgegengestreckt. Heldin der aktuellen Eros-Tour ist die franzosische Stewardeß Doralise, die sich in Miami an die Fersen eines ver-

rrückten Wissenschaftlers heften muß. Es gilt, ein gefährliches Liebeselixier sicherzustellen. Andernfalls wird die gesamte Menschheit enthemmt und verfällt in einen ungeahnten Liebestaumel. Die verschiedenen Schauplätze werden aus der Sicht der Heldin gezeigt. Mit der Maus werden Gegenstände manipuliert, benutzt oder im Schminkköfferchen verstaut. Ist ein Gegenstand von besonderem Spielinteresse, wird er vergrößert in einem kleinen Fenster dargestellt. Gespräche erscheinen am unteren Rildschirmrand 1/14/

Fascination ist ein na ja wahres Schatzkästtein an deutschen Stilblüten: Die unfreiwillia komische Übersetzung sorgt für Humorhöhepunkte vor dem Monitor. Der tiefere Sinn der Story geht dabei zwar flöten. aber wen kümmert das, wenn Doralice

sollle man trotzdem auf kompetentere Dolmetscher zurückgreifen; das jugendfreie Such- und Klick-Interface hätte durchaus das Zeug zu einem befriedigenden Abenteuer Durch die hanebúchend schlechten Texte wird leider jeder Ansatz von Serios tät

gleichzeitig " von den Wolken- im Keim erstickt. Nur für Spieler. kratzern der Bayside mitgerissen die pralle BHs prallen Rätseln wird "Für zukünftige Produkte vorziehen,

Genre: Adventure Hersteller: Bomico/Cocktel Vision, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 44% AMIGA Grafik: 69% Sound: 43% in Vorbereitung

Schwierigkeit: mittel **ATARI ST**

C 64 nicht geplant



Kobra, übernehmen Sie



Die schlichte Landkarte verrät den Aufenthaltsort der Anenten

Mission: **Impossible**

iese Nachricht wird sich in wenigen Sekunden selbst zerstören. Viel Glück, Jim." Meisteragent Jim Phelbs und seine IMF (Impossible Mission Force) machten vor kurzem im Regionalprogramm der ARD wieder deutsche Bildschirme vor Superschurken sicher. Nun hat sich Konami (die schon ein Nintendo-Modul zur Fernsehserie programmierten) zu einer spielerischen Umsetzung für Computer entschieden

Die MS-DOS-Version von "Mission: Impossible" ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel, bei dem ein Auftrag der IMF durchgespielt wird. Einführend gibt's, wie in der Fernsehserie, eine kurze Information über das Ziel der Mission: Sellsame Vorgänge um Personen, deren Verhalten sich ändert und die verbrecherfreundlich werden, sollen aufgeklärt werden. Ab dann ist das Vier-Mann-Team auf sich alleine gestellt.

Wie bei einem Rollenspiel lassen sich die vier Charaktere 'auswürfeln" und mit unterDie Fernsehser e hat mir schon immer defallen, das Spiel versucht, dieser möglichst nahe zu kommen - richtig gelun nen ist es aber nicht Da ist zunächst die hebtose Grafik Alle Agenten sehen gleich aus und unterschei-

den sich nur durch thre Anzuglarbe, thre Animation ist unfreiwillig komisch, die einzelnen Räume sind grafisch nur minimal ausgestattet Gleiches gilt für die Landkarte, die zwar übersichtlich ist, aber kein Fest fürs Auge abgibt Dafür sieht oanz brauchbar aus. Auch beim Thema Komplexität gibt es Ent-

tauschungen zu verzeichnen

na ja

Dank der großen Startkarte sieht das Spiel auf den ersten Blick riesig aus. Beim Durchschauen der Smelteyte (diese ste. hen uncod ert auf den Disketten' merkt man aber schnell, daß die e centliche Handlung nicht allzu umfang-

reich ist. Es oibt nur eine Handvoll Gegenstände und Personen, die Einfluß auf das Spiel nehmen Die Steuerung ist unnötig kompliziert, da das Menusystem auf dem Stadtplan und in den Räumen unterschied ch ist Spaß gemacht hat dagegen Mission Impossible unter EGA die Musik, die das Thema aus der Fernsehserie gut auf die einzelnen Soundkarten angepaßt hat und entsprechend variiert

Genre: Adventure Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 100 Mark

Sound: 63%

Schwierlakeit: leicht

ATARI ST nicht geplant

AMIGA nicht geplant

C 64

schiedlichen Werten für Stärke, Intelligenz und ähnlichem belegen. Das Spiel selbst åhnelt eher einem Lucasfilm-Adventure. In einer Seitenansicht werden die Figuren über das Bild bewegt und nehmen Gegenstände auf. Am oberen Bildschirmrand seht Ihr eine



In der Abstellkammer findet sich wichtige Ausrüstung

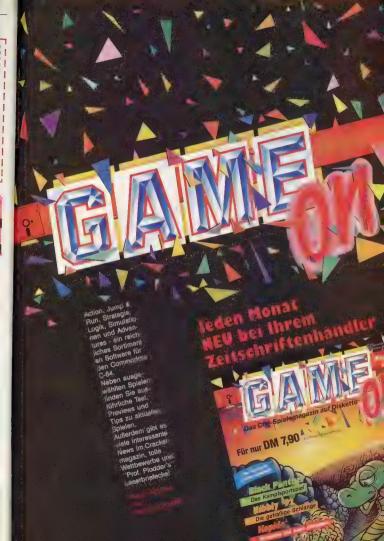
Symbolleiste, mit der die einzelnen Aktionen auszulösen sind. So könnt Ihr beispielswei se Personen verfolgen. Telefone abhören, Euch verkleiden oder kämpfen - mit oder ohne Waffen. Die einzelnen Orte sind durch einen Stadtplan miteinander verbunden, über die die Agenten als kleine Symhole huschen

Mission: Impossible unter stutzt von CGA bis VGA alle gängigen Grafikkarten, und von Adlib bis Roland alle wichtigen Soundkarten. Eine Fest platte ist wünschenswert, auf Diskette gibt es längere Ladezeiten

Zum Schluß noch ein Hinweis an alle Konsolen-Insider. Dieses Spiel hat nights mit dem gleichnamigen Modul fürs Nintendo Entertainment System zu tun. Mission: Impossible fürs NES im Action-Adventure Genre angesiedelt



Am Flughafen scheint viel los zu sein; rein kommt man nicht (MS-DOS/VGA)



Leise Reise



Der Grundriß der "Lucky Lady"; alle Decks auf einen Blick

Suspicious Cargo

m ewigen Kampf der Großindustrie entwickelte U.P. (Universal Products) auf dem Saturnmond Titan einen genetischen Mutantkämpfer, der schnellstens zur Erde schmuggelt werden soll. Der ewig verschuldete Jonah Hayes muß den Auftrag überneh-

Ihr erwacht in Eurem Schlafsarq (bekannt aus vielen Cv-

berspace-Romanen) und kämpit Euch etappenweise durch das Textadventure, Ständig verfolgen Euch Polizei und Konkurrenzfirmen, die darauf aus sind, Eure Ladung zu zerstören. Ob dabei das ganze Raumschiff inklusive Piloten draufgeht, ist denen relativ egal, Zum Glück gewährt Euch der Bordcomputer auf dem mit vielen Hindernissen gespickten Weg zur Erde ausreichend Hilfe. Ihr könnt mit ihm sprechen wie mit anderen Personen



3-D-Actionszenen inklusive: Hier afbt's hald heiße Gefechte.

auch: Entscheidet Ihr Euch für die Maussteuerung, klickt Ihr einfach das entsprechende Verb-Icon an und wählt aus einer Obiektliste das Thema der Plauderei, Etwa 30-Verb-Icons stehen Euch zur Verfügung. Wollt Ihr lieber die alten Tage der Text-Adventures wiedererleben, läßt sich die Icon-Leiste entfernen. Nun steht ein riesiger Bildschirm für den Text zur Verfügung.

"Suspicious Cargo" ist gespickt mit einigen neuen Ideen. Die Basis von Susoicious Cargo ist ein reines, andeutungsweise onginelles Text-Adventure. Schaltet man Anklickmenús aus, kann man sich durch englische Textmassen wühlen wie in alten Zeiten

keine allzu hohen literarischen Maßstäbe ansetzen, gegen Infocom-Klassiker kommt das interaktive Gremlin-Werk ein reines Text-Adventure ohne nicht an Etwas mehr Pliff bediversen Schnickschnack lieber kommi Suspicious Cargo durch gewesen

Dahai sollte man aber

ste. Richtungspfeile am Rand) und einige spielerische Extras. Manchmal olbi's zur Raumbeschreibung noch ein gräßlich digitalisierles oder gezeichnetes Bild schade Die kleine Actioneinlage auf dem Ladedeck der "Lucky Lady" halte ich für überflüssig, da wäre mir

Maussteuerung

(Verb- und Objektlei-

die über das Text-Adventure-Genre hinausgehen. Ab und zu wird ein kleines Bild zum ieweiligen Raum eingeblendet. Wenn Ihr in Eurem Raumschiff

herumgeht, klickt Ihr einfach auf einer großen Übersichtskarte auf das gewünschte Deck. Sogar einige Actionszenen müßt Ihr bestehen.

Bequemer geht's nicht mehr Wer alle Icons, Spielhilfen und Satzbaukásten ausnútzt, muß nur alte Lichtiahre einmal zur Tastatur greifen Zwar kann man diese Hilfen ausschalten, aber wer tut das schon freiwillig Bleibt natürlich die Frage, warum dann

man besser in die Story stecken sollen: Es wird zwar recht anständiger Lesesloff geboten, von Sciencefiction-Klassikern aus dem seeligen Hause Infocom ist man ledoch weit entfernt. Wer erste Gehversuche im angegrauten Text-Genre machen

überhaupt noch ein Text-Advenwill, wird von "Suspicious Carture programmieren, wenn so go" pflegeleicht eingeführt und weil vom Genre Abstand genomintellektuell nicht überstrapamen wird. Die ganze Mühe hätte ziert

MS-DOS

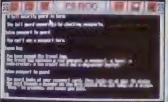
Genre: Adventure Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

in Vorbereitung **ATARI ST** AMIGA 60% Schwierigkeit: mittel

C 64 nicht geglant



Wenn Ihr mit der Maus spielt, könnt Ihr auch die Richtungspfeile (unten) anklicken



Der größte Textbildschirm ergibt sich, wenn man die drei zusätzlichen Leisten wegklickt



Kein Luxus



Die Qual der Wahl: Welches Hotel zum Frühstück?

Steigenberger **Hotel Manager**

er wäre nicht gern Besitzer eines renommierten Nobelhotels? Der "Steigenberger Hotel Manager" bietet Euch Gelegenheit, in dieser Branche Karriere zu machen. Angefangen mit einer einfachen Pension arbeitet Ihr Euch durch vier weitere Hotelgenres durch, um schließlich ein Nobelhotel zu leiten, das den Na-"Steigenberger Hotel" verdient.

Schöner wohnen, leichtgemacht

Das Spiel verwaltet bis zu vier Spieler, die sich im Wettkampf um Hoteloäste darum reißen, möglichst viel Gewinn zu erwirtschaften. Zu Beginn kauft sich jeder eine kleine billige "Waldesruh"-Pension, die er sogleich mit Personal bestückt. Köche, Zimmermädchen und Putzfrauen stellt man ein. Sogar Barkeeper stehen zur Verfügung, rentieren sich allerdings erst ab einer höheren Hotelstufe. Denn iede Kleinigkeit geht ins Geld. Zwar kann jeder einen Kredit aufnehmen, doch ist das Limit schnell erreicht, wenn man sich erst einmal um die Inneneinrichtung der Zimmer kümmert. Einzel- und Doppelzimmer können mit gut einem Dutzend Möbelstücken eingerichtet werden. Bett, Schrank und



Ohne Moos nix los: Werben oder lieber beslechen?

Vor Jahren fesselte mich ein ähnliches Spiel auf dem C64 stundenlang vor den Computer. Dem kommt der "Steigenberger Hotel Manager" trotz seines Detailreichtums ganz nach Auf die

Dauer rettet auch der

Mehr-Spieler-Modus nicht viel. Spart man auf Hotels größerer Kategorie, reduziert fisch oibt as keine Unterschiede sich das Spiel auf einige monotozwischen den anklickbaren Felne Schritte Eine optimale Eindern und Überschriften

stellung finden und im Lauf der Monate langeam immer mehr Geld scheffeln: und das wird mit der Zeit ode. Die Musikhegleitung ist zwar fetzig. für einen Hotelmanader undewöhnlich, auf alle Fälle nach einiger Zeit zu nervig Zusätzlich sorgen noch die Gadgets für Verwirrung: Gra-

Genre: Wirtschaftssimulation Hersteller: Bomico, Zirka-Preis: 60 bis 100 Mark MS-DOS AMIGA 45% Schwierigkeit leicht ATARI ST C 64

laben

Die nächste Wirtschaftssimulation. die mit der unverwüstlichen Sabotage-Oplion aufwartet, werde ich öffentlich in der Frankfurter Börse verbrennen. Man kann

den wie man will, das Genre ist his zum letz. ausgelutscht. Selbst der hartnäckigste Wirtschattsprofi wird auf Dauer an den immer gleichen Handlungsmöglichkeiten verzweifeln. Ihr

es drehen und wen-

anschließend lockt ein Besuch beim Makler und im Arbeitsamt. Irgendwann gehen die Geschäfte glänzend und das Spiel macht keinen Spaß mehr, Zur Ehrenrettung sei gesagt, daß der Stelgenber-

in Vorbereitung

ger Hotel Manager nicht schlechter ist als die Konkurrenzorodukte. Innovatives sucht man auch hier vergebens

geht zur Bank und be-

antragt einen Kredit,

Stühle sind Pflicht, Die Anschaffung von Videorecordern und Computerterminals sollte man sich allerdings gründlicher überlegen.

Zusätzlich zum Innenarchitekten konsultiert man seinen Makler. Hat das eigene Kapıtal eine gewisse Größe erreicht, kann man sich schon einmal an einen Ausbau des Hotels Tischtennisplatten oder Kinderspielplätze könnt Ihr hinzufügen. Bedenkt man jetzt noch den Hotelservice.

wacen kommt selbst der sparsamste Manager langsam in Geldnöte. Ein Skiverleih lockt sicherlich mehr Wintersportler an. Seminare, Busreisen, eine hauseigene Apotheke: Das Angebot ist schier unbegrenzt. Haben alle Spieler Ihre Hotels einigermaßen bewohnbar gemacht, kommen die Monatsabrechnungen, aus denen klar hervorgeht, wie viele Mäuse nun



Hoffentlich Allianz versichert

tatsächlich in (aus) die (der) Tasche des Spielers fließen. Originelle Zufallsereignisse runden den Monat endgültig ab.

Um sich gegenüber den Mitspielern zu sichern, ist Sabotage angesagt. Zu diesem Zweck hönnt Ihr Schlägerbanden und Scheckbetrüger anheuern. Ob das eigene Hotel tatsächlich irgendwann einmal ein "Stelgenberger Hotel" wird, entscheidet sich entweder nach einer festgelegten Zeit oder einem anderen wählbaren Spiel-



PROJECT

SOON

Am Sudpark 12 6092 Kelsterbach Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto



Haben Ste Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Ste Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperien helfen weiter! Mo-Fr von 15 00 bis 18 00 Uhr Ein Anruf genagt Tel 061 07/6 206?

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 02 34/68 04 60, Fax 02 34/68 04 97

FANTASY PRODUCTIONS GmbH Spezialist für Strategie- und Rollenspiele

SSI. AD&D-SERIE	Α	ST	64	IBM	SSI-PREISHAMMER	A	ST	64	IBN
Champions of Krynn		94	54	36	First over Germany			29	
Death Knights of Knynn	94			79	Questran II		20	29	29
Pools of Darkness				99	Red Lightning		29	_	20
Galaway to the Savage Frontier				99	Hitigran			29	39
Eye of the Beholder	79			98	Sons of Liberty			29	
Shadow Sorcerer				91	Roadway Bonus Edition				59
Dragon Strike			29		(Roadwar 2000/Roadwar Euro)	WG C	anst.	Sati	-
Silver Collectors Edition				59	Phantasie Bonus Edition				59
(Draggns/Hama/Haroast.ange/Hill	holar.				(Phantasie1/Mzard's Crown/Pt	nente	d air		-

(Dragons Flame/Harces), ance Hill star)	Phantasie Bonus Edition (Phantasie 1/Mzard's Crows/Phantasie 3)					
STRATEGIESPIELE A ST 6	MBI N	STRATEGIESPIELE	A	ST	64	IBM
General Quarters		Simulations Canada				
Action of River Plats	29	Barbarossa to Stalingrad	99	98		00
Ausseritz	79	Battle of the Atlantic		99		99
Banzar	79	BettleTank, Kurek to Berlin		99		59
Battleship Bremarck	79	Fall Gelb		99	99	99
Boroding	79	Fifth Eskadra		99	99	99
Action in the North Atlantic	79	Reel Med	98	59		99
German Rauder Allantis	79	Goran Front		99	99	99
Midway	79	Grand Fleet		99		99
Proluce to Juliand	79	Grey Seas, Grey Stdes		90	98	99
Storm Computers		In Harms Way	99	99	99	99
Acton Statemal 80	80	Knegamarine	93	99		99
ACTOR SIZEONIII 69	89	Kunik Campaign	99	99		99
Three-Sixty		Long Lance		99	99	99
Harpoon (US) 108	109	MET: Contral Germany	99	90		39
Battle Set 2-4 (nur mit US) je 59	59	MET Northern Germany	99	99		99
Harpoon Editor 79	79	Malta Storm	99	99		89
Harboon Challenge Pack 189	180	Moscow Campaign	29	99		99
		Northern Fleet		99		99
SSI-Strateglespiele		Operation Overlord	99	99		99
Conflict Middle East	109	Pacific Storm	99	80		80
Medieval Lorde	801	Rommel at El Atamein	99	99		99
Second Front	99	Rommel at Gazala	99	99		99
Weetern Front	99	Seventh Fleet		99	99	99
No Greater Glory	90	Stailtrgrad Campaign		99	38	99

		SUPER-PREISHITS				IB₩
Command HD Decision at Gentreburg Lost Admini at Period Comer at E112A Nghihawik Sunning 2000 Melaport ness Secret Weapons Lutheraths Battle Mela	99 109 109 109 109 109 69 109	Fountain of Dreams Sentinel Words Red Storm Relang Cunship Silent Sentice Diagon Ware (Bards Tale 4) Bad Bood Neutomancer NeuWord-Palest (MB NZ, 78 NewWord-Palest (MB NZ, 78	39 39 39	29 29	19 29	2 226258

 Bards Tale Constr Set Wizardry VII - Crusader Eye o.t. Beholder II 99 Ult ma VII - Black Gate L' Empereur	99 109 109 109	Piorsance of the 3 Kingdoms Gherighis Khan Noburagas Ambition Noburagas Ambition II Bandit Kings of Ancient China	79 79 99			119 90 119 119 99
Patron Strikes Back Wing Cmdr H Special Ops 1 SimAnt Sid Meiers Civilization	109 109 69 109 109	SF-ROLLENSPIELE Batiletech 1 - Revenge Back Rogers Hard Nova Martian Disegre Martin Origine	A 94	ST	64 74	IBM 99 94 94 99
FANTASY-RSP A ST Dark Heart of Johns Burd a Yell Telepho	64 IBM 50	MegaTraveter I MegaTraveter II Space 1889	84 84 84	84		9 19 8

SimAnt Sid Meiers Civilization				109	Hard Hova Mantan Dreeme Mechilization	-		94 99 79
FANTASY-RSP Dark Heart of Julius Bard a Yale Telepha	A	ST	64	IBM 50 on	MegaTraveller I MegaTraveller II Space 1889 Starfisht II	84 84 84 84 79		200 E
Fate Keye to Maramon	94			29	SF/FANTASY ALLO		_	OI.
Lord of the Rings Might & Magic III Literra Trilodio (I-III)	89		56	109 99 74	Armada 2525 Firelsom 2200	EMEIN		99
VI smill) Ulima V	74 94	79 94	54	54 94	Reneg Lagran Interceptor Riders of Rohan			109
Uklma Vi Wizardky Trilogie (+ 18)			59	109 99	Rules of Engagement Spellcasing 201 Timesums			109 99 109
Wizardry I/I oder III je Wizardry I/I Wizardry V			39	49	Vengeance of Excalibur Warfords	м		99 84
Witarday VI /Bane Cosmic	79		39	96	Wing Commander II	4		119

Gratiskatalog Computerspiele mitbestellen! --- Gravis Joystick PC DM 99 !!! --

Fett gedruckte Titel waren bei Drucklegung noch nicht erschier Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef, von 10-18 Uhr en per NN (plus DM 6.50) oder Vorausscheck (plus DM 4.00)

FANTASY PRODUCTIONS GmbH Konkordiastr, 61 Postlach 260165 4000 Düsseldorf 1 Tel. 0211/397667

Randale im Ring



Dieses einfallslose Spiel boxt sich selbst K.O. (Amina)

Final B

Storms "Final Blow" bietet Euch ein Boxspiel, das durch gradliniges Spieldesign und große Boxersprites sofort ins Auge sticht. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen dem Liga-Modus, einer Meisterschaft nach K.O.-System oder dem puren Zuschauen - Manager-Fans gehen leer aus. Wollt Ihr Euch durch eine Liga kämpfen, dürft Ihr zu Beginn einen von zehn Boxern auswählen Danach geht es gleich zwischen die Seile. Die lange Gerade kommt auf Knopfdruck; diverse Haken und Unterleibs-Schläge werden in Kombination mit einer

Joystickrichtung losgehämmert. Außerdem könnt Ihr einige Abwehrhaltungen realisieren, die ein gleichzeitiges Schlagen allerdings unmöglich machen Bei einer K.O.-Meisterschaft läuft alles ähnlich ab, nur daß Ihr nach einem verlorenen Kampf sofort rausfliegt und für gewonnene Matches keine Punkte kassiert.

SE

ste

SC

Während sich auf den oberen zwei Dritteln des Bildschirms die Boxer ihre Schädel einschlagen, könnt Ihr weiter unten erkennen, wieviel Kraft die beiden Kontrahenten noch zum Prügeln übrig haben. kn

Final Blow ist Boxen pur Wie bei den meisten anderen Boxsimulationen bearbeitel man hektisch Joystick und Feuerknopf ohne großartig taktisch zu agieren. Das "Prinzip Hoffnung" (Treff' ich oder werd

ich getroffen?") überwiegt. Nach Punkten gewinnt lhr so gut wie nie, da ent-

den ausgezählt werden. Trotz atmosphärischer Grafik, netten Sprites und gutem Sound bietet Fina. Blow bestenfalls solange Spaß, bis es durchgespielt ist. Bei mir dauerte es lediglich eine halbe Stunde und dann lag das Spielchen in der

Ecke Eines hielt jedoch länger weder Euer Klopfer oder der anvor - verkrampfte, mit Schwiedere nach mindestens zwei Run- len übersähle Hände

> Genre: Sport Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS in Vorbereitung

ATARI ST in Vorbereitung

AMIGA 47% Grafik: 68 % Sound: 40 % Schwieriakeit: leicht

C 64 in Vorbereitung

Immer feste drauf



Per Knopfdruck wird zwischen den Spielern umgeschaltet (Amiga)

it "World Class Bugby" wandert schon wieder eine Simulation der in England sehr populären American-Football-Variante in die Regale der Softwareläden. Zu Beginn des Spiels kämpft Ihr Euch durch massenweise Menus, um Platzbeschaffenheit, Zeitlupenwie-Windstärke. derholungen, Mannschaftsaufstellung und die Stärke des Geoners einzustellen. Nach den nötigen Trainingseinheiten habt Ihr die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel, einer Liga-Saison und der Weltmeisterschaft. Zu zweit könnt ihr gegeneinander

Auf dem Rasen geht's dann nach den üblichen Rugby-Regeln zu. Der Ball darf nur nach hinten gespielt werden - Punkte werden durch Touchdownähnliche Spielzüge erzielt. Der Spielfeldausschnitt wird schräg von oben gezeigt; eine kleine Übersicht im "Kick Off"-Still ist ebenfalls vorhanden, ihr steuert entweder den Spieler, der dem Kuller am nächsten ist oder den, der die taktisch beste Position einnimmt. Auf Knopfdruck wird

angegriffen oder geworfen

einer Gewöhnungs-

phase überschaubar

wird. Lediglich die et-

was lieblose Grafik

und minimale Schlam-

pereien im Spielde-

sign nagen am guten

Eindruck. Etwas at-

bzw. gepaßt.

oder im Team spielen

Dieses Spiel ist die seit langem beste Rugby-Simulation Das Spielgeschehen st abwechslungsreich und hietet enorm viele taktische Varianten. Die Steuerung ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber für diese Sportart perfekt Jede

mosphärischer Zuschauerlärm und ein paar hübsche Effekte hätten auch gut ge-Standards tuation des tan Ein Rugby-Fan und -Kenner wird von dieser Simulation je-

echten Rugbys wurde übernommen. Der Managerteil ist so komplex, daß er ebenfalls erst nach doch bestens bedient



MS-DOS Vorbereitung ATARI ST in Vorbereitung

Sound: 61% Grafik: 59% Schwierigkeit: mittel C 64 67% Grafik: B3 % Sound: 57 % Schwierigkeit: mittel

TOP-SPIELE

Games People Play! Bestellen Sie bloß Kein Spint hei was denn Preise und der Top Service könnten Sie nd dann bleiben Sie unser Kunde!

			Profe 1		Cemo
Arth.	Tilphillist PC-Subuses	2,5" ode	5.25*	Art Ills.	Titel Commi
872580	Indiana Janes Advanture 2	et.	79,95	941636	Indiana Jones
972747	Indianapole 500	et.	79,95	942010	
973184	Kings Sucot 5	expl	105,95		Jahren Sult La
W2693	Loisure Suit Larry 3	46.	102,85		Tearage Mutan
\$73545	Sen Earth	a.	102.95		Das Boot
573290	Sorcerers get the Girls	and	79.95	241472	
573161	Specia Quest 4 EGA Vertical	8005	104,85		Duck Tates
072725	Star Trip. V	mpl.	79,95		Golden Ava
973182	Teerston Mutant Hord Buttle	6.	79.95	941916	
\$73257	Secret of Manany Island	60.	09,00	942118	
973074	Secret of Money Island EGA	4.	81,00	941915	
PC1212	Indiana Jones HELP	a.	89,00		Protes
PC1414	Carry 5	er ·	99.90	AMP 17	
	Secret of Monkey Island NEU	6.1	79.90		Secret of Hone
PC1217		a. ·	19.90		
\$73052		a	E7.45	942321	Back to the Fu Bock Reports
\$731E7	Cosh Cospe	6.	87.45		Das Stundengt
973013	Own of Thursder	9105	75.50	\$43011	Dinovers.
\$73351	the Unanctions Geschichts	45.	8550	941762	
	Dont Go Atone	600	59.05	942.99	Exte minitor
\$2275	Etyra SAstrass the Dara	cı	104.95	942 93	WHOST IN GODEN
973331	Heart of China	mol	104.50	94190	Gold of the Act
97%1	Heros Ovesi	1003	105.45	942.72	WEGON.
977311	cereure Sult Larry 1 VSA	sept.	87.90	942183	Hard Down 2
F7238	escre Seri Larry 2	enal	89,90	942251	Nerp Quest
97,5247	Manuel Manuel	0.	78.50	941835	Nightery Pittoli
973410	Marsan Dreams	prof	95.45	942034	
973257	Moontase	ENG	108,95	942183	Jack Nickly (ris
\$7900	Soot Health	a.	75.50	841082	Jack Nicklaus I
97/990	Nengan	pt.	37,45	941057	Kreatt force
DOWN.	Protes	and	67.45	942265	
977250	Poice Guest	and	105,45	942155	Manetene
Ø. 431	Posce Quest 2	end	105.45	942247	Moonshine Ray
972710	Prodos	8	78.50	942101	Murder in Stat
97779	Populous Promised Lands	ď.	29.35	942126	Mora Parriti
973190	Power Pack	and	88.50	941846	Hinja Spirts
977 '56	Powertoat	end.	75.50	942167	Pence Kirs Box
\$72.30 \$73294	Red Baron	8.	104.50	942081	Robocco Z
973340	Secret Masions 2	800	37.45	942210	Super Minaco
973230		engl	37.45	942108	Super Off Rose
972951	Secret of the Short Blad	BTQE.	78,50	942216	Voodoo Nentri
853593		dt.	75,50 505,45	941973	Wooderland 1
973/63	Ting Cove 2 Collection	el.	95.46	9(1432	Zak McKracken
973286		engl.	34,85 75,50	24.00	Tilel ATAB
972121	fime Recer	et.	104.50	Art.lis.	TIM ATAB
973056	Wing Commender Wing Commender HD Wasten	engl	104,50	919617	Indiana Jones
973175		engl di	82,46	919810	Johnny Sull La
977907	Xenomorph	St.	00,40	610039	Bacus of Mari

Art In The Committee \$4-Subsect Pole 892131 Tonness Mulant Horo Turtle 29:95 and well western Title: Bittle nachtragent

Wir Helsen in Wedeuselle per Rocksahme oder Echopic. Um des passer Hachmahme zog: DM 4, oder venns Sie mit Scheck bezminn zog. DM 4, under so Ein Sie mit 200, bestinden sineraelmen wir die Perie- und Verpuckungs-tagens. Dur Berteilmagen siner DM 421, belten wir stagel. "Mit filmelte mit (Ammehbensher es blent sield).

Nationames persons in source will be the companies of the

lied as kilosas Sie bastelles:

873461 Soverham Ad D

1. Sie raten en relas petrt am achonitatus Sie bezen uns liere Besteflung (das biomen Sie bei eine vermer sie wellen, zer besten woch besteh 3. Sie machen nich auf zum alleheben Brieflamine

Tel. 02 09 / 56 58 22 over 58 69 23 Fez: 82 69 / 58 88 24

Ing and Racid Service Int. 6269/777114 Fax 2: 77 9723

DIF Goree Verlag I GUILLA, Kampskribe 34, 4658 Gelsonkirchen-Beer Gewerbegebiet

9(1437	Zak McKrackan	di	7745
Arl.lis.	Titel ATABI-Saltseare		Prete
919617	Indiana Jones Adventure	- es	79.95
919810	plaure Sull Larry 2	engi	63.90
919924	Secret of Monkey Island	- 0	79 00
916003	Teenage Musant Hero Turks	di	75.95
\$12100	Duck Tales	- 01	70.96
919807	Elvera Mistross of the Dark	- ct	90.95
919540	Kings Quest 4	engi	02.95
£19868	Klas	-01	49.90
918117	Moonstene Racera	- 01	69,95
918080	Parca Kick Soling	- 61	79.90
918080	Super O'Y Road Race	et	79:00
918029	Tom and the Chost	g	79.00
919959	Wonderland mone 1 MB	61	79:00
910102	Back to the Future 3	Ø	6745
919730	Battechess	(1)	67.45
918051	Cates UT 4 Ralley	di	72:45
910925		angl	905.45
919953	Days of Thunder	engl	75,50
210019	Carerrilage 2	di	54.90
519750	Hard Drave	di	54.90
919879	Indiana Jones Adventure	Ø	75,50
919540	Kings Quest 4	engl	105.45
919810	Lesure Sult Larry 3	di	99.90
918085	uzmenings		87.45
919052	Migheshift	48	57.45
919592	Police Quest 2	engi	106.45
\$18039	Ratiooop 2	8	F7.45
919924	Secret of Monkey Island	Ø.	88 50
919634	Space Quest 3	900	105,45
918098	Super Monace Grand Prix	- 51	67.45
910112	Supercers 2'	DI .	67.45
919521	Superman	£8	72 50
P19951	Team Yorkee	(II	77.45
818086	Test Drive Sca.Californites	dξ	34,90
918026	Turse Raper	ci	76.50
919848	British	a	5745
819725	Woners	d	77.45
918122	Winning Tactics Kick Off 2	engl	24.95
915797	X Out	ď	57.45
919552	Zak Midwaten	(I)	77.45
A2121	Indiana Jones Nest	62.	83.90
1/2222	Secret of Monkey Island	di. "	85,90
A2323	Larry 5 Neg	dt. *	31.90

Der DIF Game Verlag freut sich auf Ihre Bestellung und garantiert beste Erledigung Ihres Auftrages Und nicht vergessen: Bitte Immer Ihr System nennen! Danke! * Bei Drucklegung noch richt heferbar bitte vorb

- Versandkosten Ausland bei Nachnahme 15,- DM Bei Scheck-Zahlung 9,- DM -

731/157,00

PEROKA SOFT

VERSANDHANDEL

arry 3 Lemmings Jolus Turbo Charl

pace Quest IV 1

er finest Hour raders Jihma VI *

Wolfspack 1 MB

ord of Rings "

Amiga		MS-DOS			
Airbus A320	99.00 DM	Airbus A 320 °	99 00 DM		
Amos Game Creator	101 00 DM	Bane o t Cosmic Forge	72.00 DM		
Amos-Compiler	51 00 DM	Bundesl Manager prof	74,50 DM		
Amour Geddon	58,00 DM	Broker King	69,00 DM		
Bane of Casmic Farge	72 00 DM	Blues Brothers	69 00 DM		
BAT	72.00 DM	Breach 2	69 00 DM		
Bundesl Manager prof	72 00 DM	Command HQ	76 50 DM		
Birds of Pray *	79,00 DM	Chuck Yeager's Air Com	76.50 DM		
Breach 2	69 00 DM	Cruise for the Corpse "	72.00 DM		
B Les Brothers	58 00 DM	Costles	76,50 DM		
Chalengers	72 00 DM	Civil zation *	86 00 DM		
Castles *	64 50 DM	Eye of the Beholder	86.50 DM		
Capia n Planet	58 00 DM	Eye of the Beholder () "	72,00 DM		
Cruise for the Corpse	60 SC DM	Eline Plus	85 00 DM		
Das Boot	72 00 DM	Elviro	94 50 DM		
Deuteros	74 50 DM	F-14 Tomeat	86 50 DM		
Eye of the Beholder	72 00 DM	F-117 A Nighthawk	85,00 DM		
Elvira	72 00 DM	F-15 Stright Eagle II	85,00 DM		
F 1.5 Strike Eagle if	76 50 DM	Flome of Freedom *	89 50 DM		
Flames of Freedom	76,50 DM	Gunship 2000	85,00 DM		
Flight of Intruder	86 50 DM	Hearth of China VGA	86 50 DM		
Fate Gates of Dawn	72,00 DM	Harpoon 121°	a. Anfr		
Great Courts 2	65 00 DM	Harpoon Editor *	a. Anfi		
Grand Prix	78 50 DM	Jet Fighter II	86,50 DM		
Hunter	72 00 DM	King's Quest V VGA	97,00 DM		
James Pond	60 50 DM	Lemmings	79,50 DM		
Kathedrale	86 50 DM	Lemmings Dato Disk	58,00 DM		
Knight of the Sky	77 00 DM	Larry 3	86,50 DM		
King s Quest V	84,50 DM	Mod TV	84 00 DM		

im City Populous II Terminotor II Turiles II * Their Finest Hour Utma Vil *

94 50 DM 86 50 DM tat Nighthawk Ihi Eagle II 85,00 DM 89 50 DM China VGA a. Anfr 86,50 DM 97.00 DM uest V VGA Dato Disk Mod TV Mega Fortress Might & Magic III Monkey Island VGA Monkey Island EGA 86,50 DM 72,00 DM 73,50 DM Powermonger 1 Strike Command * Speedball II

Wing Commander II

Winter Challenge

86.50 DM

Atari ST									
Alamino Airbus A 320 Alt 73H Thunderhawk Breach 2 Blues Brothers Chuck Yeagers 2 Crus efor the Corpue Flight Smoldor II F 16 Faucon Collect on Final Fight Fight of Intruder Fort Apache	58 00 DM 99 00 DM 69 00 DM 58 00 DM 58,00 DM 67,00 DM 72,00 DM 72,00 DM 88 50 DM 69 00 DM	vemmings Data Disk Logical Cultur Europa Pirates RBI 2 Baseball R Type 2 Radiand Supremacy Signi Service II Swap Turlles II *	39,50 DM 51,00 DM 58,00 DM 58,00 DM 58,00 DM 65,00 DM 72,00 DM 76,50 DM 58,00 DM 72,00 DM 72,00 DM 72,00 DM						
Great Courts II	65,00 DM	Utopia	72,00 DM						
Hunter	72 00 DM	Wolfspack	65,00 DM						
ndiana Janes	65 00 DM	Zone Warrior	58 00 DM						

Bitte fordern Sie unsere KOSTENLOSE PREISLISTE on Weitere Spiele und Zubehor lagermaßig vorratig

Vorkasse DM 5 - * Postnachnahme DM 8 -JPS-Express-Nachnahme DM 12.

Telefonische oder schriftliche Bestellung be-

Telefon: 02173/51351 PEROKA SOFT 0211/750205

Petra Schurig, Frohnkamp 20, Postfach 100527, 4019 Monheii Kolner Landstr. 237, 4000 Dusseldorf 13

Lord of the Rings

Frada und Konsorten machen sich auf, um den Sagenning aus dem Herrn der Ringe im berühmten Schicksals berg zu vernichten. Interplays Compu terversion von Tolkiens hterarischer Vor lace kommt auch auf 1 MBvle Amicas nicht über das Rollenspielmittelmaß hirweg. Drei Disketten erfordern de schickles Manovrieren, die etwas lieb los umgesetzte Grafik trägt ebensowe nio zum Spielspaß bei, wie das Herum wandern im Auenland



AMIGA 45% Brafik: 46 % Sound: 56% Schwierigkeit: leicht



Knights of the Sky

Bei der Umsetzung haben sich die Programmierer von Microprose sicht lich Mühe gegeben. Die Grafik, die selbst auf schnellen PCs eher dahinschlich. flutschl auf 1-MByte-Amigas deutlich schneller dahm Dank der flotleren Grafik bereitet Knights of the Sky Amiga Besitzern etwas mehr Veronugen als ih ren MS DOS Kollegen. Für Fluglans eine sinnvolle Kapitalanlage. Vor allem, da der Konkurrenzflieger "Red Baron" noch nicht in Sicht ist. mh

Genre: Simulation Hersteller, Microprose Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 72% Grafik: 69% Schwierigkeit: einstellbar



Pit-Fighter

Ma

deny

Wer.

Ger

Al

Sch

Faur

das g

Ger

Zisk A1

Grat

Sch

Grafik und Sound mußten auf dem C 64 ordentlich Federn lassen, die Spriles sand klein und farblich eher frist de halten - trotzdem macht das Spiel noch Spaß. Die Bewegungsvielfalt wurde etwas eingeschränkt, dadurch fäilt die werre Joystick Akrobatik weg. Der Zwei-Spieler Modus ist auch hier vorhanden Grafisch und technisch hätte jedoch auch ein C 64 mehr auf dem Ka sten gehabt. Ein nettes Prügelspiel

Genra: Action Hersteller: Domark Zirka-Preis: 50 Mark C64

58% Grafik: 48% Sound: 58% Schwierinkelt: mittel



4D Sports Boxing

Beim Boxen gehen die Gemüter der Sportfreunde auseinander Ebenso zwielrachtig beurleiten Fans von harten Pixel-Uppercuts das Boxspiel "4D Sports Boxing" Die einen finden die 3-D Klopperer witzig, die anderen murmeln nur "Hmpl, ist das öde!" Auf dem Amiga (1 MByte vorausgesetzt) sind die Polygon-Boxer etwas langsamer als die PC Kollegen, die Grafik nicht ganz so bunt und nur der Pausengong schmet tert etwas stilvoller.

Genre: Sportspiet Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 64% Grafik: 60% Sound, 52% Schwierigkeit: leicht

2192 737/17



Microprose Golf

Man kann den Ball drehen und wen den wie man will "Microprose Golf" hat im direkten Veralesch mit dem Konkur renien "PGA Tour Golf" ein höheres Handicap. Wer dessen detailliert schöne Grafik gewohnt ist, wird ob der spartani schen Landschaft die Nase rümpten Wer allein Wert auf viele Einstellmög lichkeilen legt, kommt dagegen recht gehaltvoll über die Runde. Technisch ist der Titel redoch nicht mehr auf dem letz ten Sland

Genre: Sport Hersteller: Microprose Zirka-Preis, 90 Mark

Schwierigkeit: mittel

je

AMIGA 66% Grafik: 61%





Exile

Jeremy Smith's Gravitations-Spekta kel macht auch auf dem ST eine prima Figur Spielerisch federleicht steuert Ihr den kleinen Pixe astronauten durch die schöne und extrem detailkerte Land schäft. D.e. Spundeffekte passen zur ie weiligen Spiels-tuation und geben sogar entscheidende Hinweise. Mit der etwas ungewöhnlichen Steuerung kommt man recht bald zurecht. Wer Spiele wie das geniale "Thrust" mochte, kommt auch an "Exile" nicht vorbei

Genre: Action-Adventure Hersteller, Audiogenic Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 80% Grafik: 70 % Sound: 72 % Schwierigkeit: schwer



MiG 29 Super Folcrum

Für die Atari ST Ausgabe gilt das gleiche wie für den Amina Kollegen. Wei bereits die erste Version der MiG 29 ne. flogen ist, kann auf die Fortsetzung ge trost verzichten. Bis auf ein paar neue Missionen hat sich an der Simulation nichts geändert. Die ST Variante krankt zudem unter argen Geschwindigkeitsproblemen, die den Pilolen teils auf eine harte Geduldsprobe stellen. Wir müssen leider abraten

Genre: Simulation Hersteller: Domark Zirka-Prels: 120 Mark

Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 57%



Railroad Tycoon

Mit über einem Jahr Verspätung ist die Lokomotiven Simulation von Sid Meier auf dem Atari St eingetroffen. Da mit steht auch auf diesem Computer einem faszinierenden Spielerfebnis nichts mehr im Wege. Bis auf die etwas greft bunt geratene Grafik und das teichte Ruckeln beim Scrotlen hat sich an die sem genialen Programm nichts geänderl. Wer intelligente, strategische Si mulationen mag, sollte sich Raitroad Ty coon unbedingt gönnen.

Genre: Simulation Hersteller: Microprose Zirka-Preis: 120 Mark

ATARI ST 91% Grafik: 60% Sound: 51% Schwierigkeit: einstellbar

SUPER-ANGEBOTE Alle Programme in deutsche bew. mit dt. Anfeltung, aus genommen der mit ' ge

Titol	Anthre	ST	PC**
4 Wheel Orine	69.95	69.95	
10 Great Garrens	99,00	99,00	99,00
Air Land And See	79,90		84,91
Baby Joe	74,00	74,00	74,00
Battle folia	69,00	00,00	79,00
Settletech II			89.00
Barberier 2	59,95	59,95	
Baro's Tale Trilogy	s.A.		89,93
Band's Tale Constr. Set.	m.A.		68,00
Betrayel	74,00	74,00	
Black Gold	89,00	69,00	74,95
Blues Brothers	84,95	84,95	69,85
Bundestga Man. Prof.	74,95		
Boston Bomb Club	59,95	58,95	59,85
Castles	&A	n.A.	79,00
Castles Date Dali.	a.A.	a.A.	a.A.
Casso Of Dr. Brain	a.A.		84,00
Contuners. Del: Qli Rome	64,00	64.00	89,00
Chempions Of Krynn	64,00	64.00	
Geco Heat	84,01	64.00	64,00
Conquestador	79,95	79,95	79,95
Conen	79,00		86,00
Cruise foe a Corone	64.95	64.95	64,95

10 Great Garrens	99,00	99,00	99,00
Air Land And See	79,90		84,95
Baby Joe	74.00	74,00	74.00
Battle lole	69.00	69,00	79.00
Sattletech II			89.00
Barberier 2	59,95	59,95	
Baro's Tale Trilogy	s.A.		89,95
Band & Take Constr. Set.	m.A.		68,00
Betrayel	74,00	74,00	84,00
Bleck Gold	89,00	69,00	74,95
Blues Brothers	84,95	84,95	69,85
Bundestga Man. Prof.	74,95	74.95	74,95
Boston Bomb Club	59,95	58,95	59,35
Castles	aA	a.A.	79,00
Cestion Date Draft.	a.A.	a.A.	n.A.
Castle Of Dr. Brain	a.A.		84,00
Contunos. Del Ol Rome	64,00	64.00	89,00
Champions Ol Krynn	64,00	64.00	64,00
Circo Heat	64,01	64.00	64,00
Conquestador	79,95	79,95	79,95
Conen	79,00		86,03
Cruise foe a Corpes	64,95	64,95	61,95
Douteros	88,00	89,00	
De Kathedrate	84,00	64,00	84,00

BTX: "LIFETIMESO Bestell- und Infoservice

Double Dragon 27.95 Indiana Jones 3 VG/

King Quest V VGA * FÜR IHREN GAME BOY * Atomic Punk Roger Rabbit Tail Gater The Sempso

L Emperour * Laffer Utilides, * Lemmogs Data Dis Lethal Xossa 49.00 Mod TV

Tragetasche

Magc Jumps

Maga-Lo-Mania Megatravetor I

MAII 90X: (02361) 3732 14 200 1200 2400 by 983

sold, 1200, 2400 bd. 8N1 inklusive SOFTWAREDATENBANK z. B. Liste aller Strategiespiele in deutsch für Arniga unter 40 Mark oder Liste aller Sonderangebote für PC oder Liste aller Ejectronic Arts Titel oder Bestellung aufgebent

Now 8, *	a.A.		89,00
On The Road	89,95	89.85	a.A.
PGA Goll	84,95		85,95
PGA Cloff Plus	a.A.		74.95
PGA Courses	34,00	34,00	&A
Potos Quest III	s.A.	出孔	79,95
Povermonger	59.95	59,95	6.8
Powermonger Data Diek	34.95	34,95	s.A
Duest And Geory, Sammig.	69,95	69,96	6.6
Railroad Typpon	74,95	74,95	79,05
Realins	89,95	86,95	E.A.
Return Of Meduca	69,95	89,95	74,95
Rodand	59.95	s.A.	
Sanctuary	65.95		68.95
Scenery Great Sittein	84,00		84,00
Scenery cortection A,*	84,00	84,00	54,00
Scenery Collection B, "			84,00
Secret Of Monkey Island	74.95	74,95	79.05
Shadow Sorcerer	69,00	80,00	74.00
Stent Service II	74,95	74,95	79.95

* ATARI LYNX	11.	199,	00		
Hard Driving		64,95 64,95			
Ishido Scapyard Dog		84,			
Stun Ruoner		64.			

Speedset 2	69,95	59.95	84,00
Sporting Gold	59,00	59,00	59.00
Super Heroes	79.00	79.00	
Suspicious Cergo	50.05	59.95	a.A.
Strip Polier De Luxe	69.00	79.00	
Sturt Car Raper	24,95	24,95	24,85
The Oath	52.90	8.8	
The Simpsons	88.90	59,90	74.80
Their Finest Hour	69,95	58,95	89,85
Their Einest Hour Mis. VI	34,95	34,95	34.95
Time Quest, *	79,00		79.00
TopLeague	79.95	79,95	89.85
Traders	69,95	89,95	2.4
TV Sports Boxing	a.A.		89,00
Under Pressure	64.00	84,00	
Universal Matary Sim. ?	69.95	59.95	89.00
Well Street Woold	89.90	09.93	79.90
Warlords,"	89,00		69.00
Whithwind Shooker	74,95	74,95	s.A.
Wild West World	84,95	a.A.	84,95
Witt Beamish	79,95		84,86
Wing Constrander 1 *			79,95
Wing Command Secr. libs,			39,95
Wing Commender 2			89.00
Wing Commander 2 Op. D.1			44,05
Wisser	69,95	88,95	69,95



Versandkösten DM 6:00 bei Nachnahme oder DM 5:00 bei Vorkasse (Scheck). Ausland nur Vorkas (+ DM 10:00) Einige Produkte waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar lertum und Pretsänderung consensation: Gestantists in options and annage.
With fifther das knomplette programm für AMIGA, ST PC, Game Boy, Lynx, Game Gear, Mega
Drive und Master System. Findes Sie Ihr gessachtes Programm nicht in disser Auzaige, rufen
Sie uns an oder lasses Sie sich per 81% oder Teiefax all Angebot arteiblen.



Silent Service II

Jetzt endlich können Atarianer mit "Silent Service 2" stuvoll aud Tauchsta tion gehen Gegenüber den bisherigen Versionen hat sich auch auf dem ST nur wenig geändert. Nur die Grafik und der Sound wurden gebenüber dem MS DOS Vorbild etwas abgespeckt. Als Kapitan eines amerikanischen U-Bootes im zweiten Weltkr eg dûmpelt Ihr in japani schen Gewässern auf Feindfahrt Spiele risch gehört die Neuaullage in jede gut sortierle Simulationssammlung. mh

Genre: Simulation Hersteller: Microprose Zirka-Preis: 100 Maris

ATARI ST 87% Grafik 60% Sound, 60% Schwierigkert: einstellbar



Rugby

Auf einem ST macht sich Domanis Rugby ebenso dunn wie auf dem Am. ga. Schlichte Grafik und müde Soundel fekte drosseln den Bolzspaß bis in den Leerlauf Ein Managerteil existiert nicht. taktisch hervorragend inszenierte An griffszüge werden vom schnelleren, besseren Computergegner im Ansatz abgewürgt. Eines gräbt sich jedoch ins Gedächtnis des Spielers in puncto Schnelligkeit sind Computer eben wesentlich flinker als Menschen.



Schwierigkeit: schwer



Pit-Fighter

Diese "Pit-Fighter"-Umsetzung ver zichtet im Gegensatz zur Amiga Version auf sensationelles 3 D Zooming und pu stet damit leider den Prunelsnaß im Zwei Spieler Modus aus dem Ring Ob wohl der grafische Gesamteindruck toroße Digi Schläger Sprites) dem Arniga Pit Fighter das Wasser reichen kann kommt das dustere Haudrauf Feeling nicht ganz so lecker ruber. In die Pit Zone zu steigen macht immer mal wieder Spaß.

Genre: Action Hersteller, Domark Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 57% Grafik: 54% Schwierigkeit: mittel



Wild Wheels

Auch auf dem PC biefet dieses fiotte Stadiongerempele Spaß und Span Spielablauf und Aufmachung sind identisch mit der Amiga Version Auf einem XT spielt es sich noch passa bet, ein AT bietet leider keine wesentlich fließendere Vektor Arena. Sogar auf e. nem 386er stellt sich die 3 D Graf k nicht wesentlich flinker an. Der Adlib-Sound macht ebenfal's nicht allzuviel her Trotzdem fährt Wild Wheels im ges. cherten Mittelfeld über die Ziellinie. kn



Gods

Endlich dürfen alle Möchtegernkrie ger, die einen PC besitzen. In die antik mystische Rolle des Bilmap-heiden søringen und durch das Schlößchen ir ren An der Grafik hat sich wen,o gean dert, grandios, Für Steuerung und Spie design gill das gleiche. Nur der Sound wurde bei der Adlib Version herunterbe dreht und bielet nicht die Wahnsinns Effekte, die der Amiga zustande brachte Keine schnelle Action, aber für den PC



ianre: Action-Adventure ersteller Renegade

MS-DOS	749
Grafik: 81%	Sound: 65%
Schwierinkelt:	schwer



48%

Genre: Rennspiel Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 100 Mark MS-DOS 62% Grafik: 48%

Schwierrakeit: mittel

Return of Medusa

CEPARAMON CO.

Starbytes súlf des Genreuem sch wå re auch auf dem PC e.n.pruma So el. Nui leider ist die MS-DOS-Version nicht ganz ohne Programmfehler. Da kann es schon mal passieren, daß die Fantasy Geschichte voll a unmotiviert abstürzt Ein etwas intensiveres Playlesting håtle hier sicher nicht geschädet. Wer eine e.nwandtre. Vers on erw.scht, darf sich wie im ersten Teil an einer netten Mi schung aus Strategie und Rollenspiel ertreuen

Genre: Strategie Hersteller: Starbyte Zirka-Preis, 90 Mark

MS-DOS 70% Grafik: 71% Schwieriokeit: schwei

Joystick-Ve

Weuestes S Wynn" im Super Mo. Power-Tips



Telefax 08582/8625 140

Sovele for C-64 auf Anfragel

DE NA FE TO DIM

(Nachnahme od Vorkasse + 15 DM

FORDERN OF UNSERE KOSTENLOSE

Terefonische Bestellung Montag - Sonnlag 0 Uhr - 24 Uhr

Groß Electronic

Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 08582/1599





Nurview mit den "Elite" - Erfindern David Iraben und fan Bell Großer loystick-Vergleichstest. Beginn des Tragon Wars"-Clue Books.



Kevestes SSI-Rollenspiel "Death Knights of Krywa" im Test. Rosante Renn-Action mit "Super Monaco GrandPrix", Jede Menge Youar-Tips für Computer- und Videospiele.





uber dos Super fest des Supersprek "Lemmino: inklusiv

kostenlosem Lemmings-Aufkleber, Erfolgstitel "Spindizzy Worlds" unter der Luge.



4" im Test Grandiases Tennissaiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Saiele oriainalaetreu auf dem Amiga.



zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller

Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90, 7/90, 8/90, 11/90 und 12/90 anfordern.



Fotoroman. So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Fornicm mit "F-Zero" und "Super Maria World



Vektorhim mit Chuck Yeager 2 Furioses Trio Game-Boy Giganten, Kult-Comic als Computerspiel: Hägar



Features schöne Grafik, mehr Monster. Graßer Bericht von der London-Messe. Tag der Abrechnung:





LIEGER MI HARTETEST Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger, Höhenflug in VGA: Flieger im Hartetest Jet Fighter 2, Chuck

leage 7

Ubec-60



ITSCHE . PATSONE

Beholder 2 SSI verlaßt die Dungeons/ Origins Höhenflug Strike Commander



Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar Ausgabe POWER PLAY Spezial 90

Ausgaben für 9 80,-DM pro Exemplar

Gesamthetrag _____ zzgl. Versandkasten

Die Bezahlung erfolgt noch Erhalt der Rechnung Schickt den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservica, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5

■ Telefonische Bestellung unter 089 / 240 132 22



Alle her aufgelisteten und lieferbaren Antikel haben wir ständig am Lager und das zu unser en Wahnstons-Versandoreisen und wie immer Toosanvice

OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Versand- und Ladengeschäfte Stuttgarter Str.99, 7000 Stuttgart-Feuerbach Telefon 07 11/8 56 85 34 - 85 03 25 Fax 07 11/8 17 99 95

TEL: 0761/382590

Lieferbedingungen: Lieferung per Nachname, Frachkosten DM 8 Elizuschlag DM 7 - Ausland: Nur Scheck, Yorauskasse + DM 21.

STX 20011/0711/850325

* NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU * NEU *

7800 FREIBURG

SUPERAUSWAHL - TOLLE ERÖFFNUNGSPREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

SCHREIBERSTR, 18



Speicher-Erweiterung auz 1 MB DM 74,00

Neu* Neu* Neu

IM SAARLAND unser telefonischer BESTELLSERVICE

BESTELLSERVICE von 14.00 bis 18.00 Uhr HOMBURG Tel.: 06841/64587

IN HESSEN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE
von 12.00 bis 18 00 Uhr

FRANKFURT
Tel.: 069/627489
IN BAYERN
unser telefonischer
BESTELLSERVICE

von 12.00 bis 18.00 Uhr MÜNCHEN Tel.: 089/761908 IN NORDRHEIN WESTFALEN Unser telefonischer BESTELLSERVICE

Von12.00 bis 18.00 Uhr KAMEN Tel.: 02307/72181 IN TIADEN unser telefonischer

> ließ fen Qar me gut abe nes wal ma

ner PL

unser telefonischer BESTELLSERVICE von 12.00 bis 18.00 Uhr FREIBURG Tel.: 0761/382590

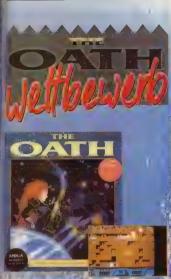
	APPRA		1000		About		404	Propose	annete	ASSAU	100	
Programm						ATMS	-				-	
TOTAL DECOM TO	14.55	3.64	9 95 86 96	straffes 7 cler3	83.95		77.95	Mrs. State Instates	66 95 EE,00	64 95		
40 Sports bouing	\$4.35		14,55	Cataveryt. Sevage Front.	14.31	84.05	17.56	Marylan .	60.55			
By Combal Area	20.00	/4.95	85.70	Gendre (Peri	177.05	Ben.	82.95	Mary Rosse	64.00	64.05		
decision and	B4 65		40.00	orderes.	1.00	1.95	430	Hessen france			89.95	
Applicate Rac (Date			74.65	Gods	\$2,55	62.05		No Grader Blory			82.16	
Annueun State	210,05			Grad Courts Toront 1	01.51	10.15	05.95	HOTE & SOUTH DO	25,95	20.05	29.95	
Appropriate Company	64.55			Surbest	61,03			Ot full outs	50.05	64.86	14,86	
Arachesphobia			01.10	Sunday	10,50	58 35	79.35	Drifte Reed	81,55 82,55	00.00 07.00		
Armiyto Armos Satism	0135 62.65	88.98 88.98		SureNp 2000 History	61,05		81.80	Outrus Europe Dut Zone	01.75	64.05		
Reharder, E	84.85	84.00		Hard Nove	85.55		24.05	D.P. shahalar	54.65	001		
Belov to ad herin		64.05	24.85	Hargoon	14.95		95.30	Perso Non-Berring	74.85	74.65	7455	
Sent to day?	59/95	F9.95	8.95	Heal of Charge	64/25		34.95	Market and	45.95		68-95	
Eard (City)	62,65		82.16	Herndoft	14,65			PSA Soft Tear + Gourse			10.35	
State of the Course Forth			89.10	Perpend Laren	60,95	01,15	97.95	Propins Sees 54	84,86		20.25	
Sards Tare 3 Sards Tare Tropicos "	67,05		75.56 95.86	Pero Done redules	64.15	61.85 65.35	84.85	Proper Scena Ed. Proper	65.86	00.55	MIS	
father and 2			1.00	TATION CO.	65.25	45.50	16.95	Rifigrav	69.95	46.95	200	
Public dia	4.95	4.00	9.94	POTE RORE	94.00	~~	74.05	Patrick Change 2"	26.05	86.95	90.00	
fear fore	95			Putter	72.00			Principal 2			BEAU	
E g Partition	33.95	20.00	28.00	thei	12.16			Pool of Federate	BLU		HUB	
84,7441.0	53.95	16.46	K0 05	Reporture	\$7,85	47.66		Posts of Dartresse			74.85	
P.E. e. Ret. Dat.			3 00	Strikers James Adv.	HJD.	99.35	74.06	Province SI				
Brand Phys.	14	9.5.	53	HOSE CARE	10.10	60,16	74,00	Parts of Oak	01,10		14,00	
EAR EARL	431		255	Notes of the 2	14,10		74,30 54.95	Fover Mesque Two Mirror Cuts rea	742.85 42.85	24,00		
E-proposition of the party of t	66.85		2.55	Jenery White Brooker	10.35		24.35	Power Plots	EII 65	40.E		
Full Payer Cart	14.75		21.95	Dis OUT	50.05	M 95	50.05	Proof film	84.05	AL 25		
Productive Marygon	15.25	24.00	19.91	Copuest I	95.95	20.00	56.50	7 18 SX	54.95	14.46	66 14	
By the bju Manager Inc.	0335	01.00	14	Cogs Quest 5 " (d)	80.90		88.99	Proposite	WI 55	49.35		
	1335	55.00	4.5	Knorts of Learnel	74.95	74.05	71.95	Project Pronumous	64.95	64,35	n.A.	
MAR PHILIP	4 %	4. 17	4.6	Regits of Sky	27,88		14.00	Pro Sourt Challenge	72.00	10.50	72.05	
Captan Harat	64(0)	61,35	70.06	Last Hope 2 Lasteday	74,85			Obest for Blory 2' 8-Tupe 2	00 95	47.05	96,90	
Carterina General S Contine			79,05	Loped of Familial	74.30	65.00	7439	F.B.1 Sported	79.65	79.85	76.95	
16 to 5 to 5 to 5	E.K.		79.30	energial and to	44.44	96.05	P4.30	Revised Cardia	79.00	77.00	84 B5	
Centurion (Self of Flore)	67.00		97.86	Letters Bell Linte S			\$5.05	Equantity Peparties			74,55	
Charts Strikes Black	84.85	61.05		Largednes	92.95	42.95	62.55	Fed Borso (ID	86,88		65,00	
Charge of Light Broads	00.95	60,05		Landringe Book - Date	04.05	61.16	74.50	Refer of Shifteen 2	100 55	66,65		
Enack Trage, Arr., 650.	10		15.00	erenny Day 19	54.35	34.95	54.95	Read Drigon	4:31		82.95	
Crore Flank	5495	61.35	94.95	Lette	39.35	59,95	17 St	Read Wir Street Esters	72 93 50 6s	22.95 95.96	72,90	
Christolian Cohor bighting for Fores		60 to	88.85	LSU Alson Choose Life & Doubli	00.05	40.15	88.50	Patrices Z Patrice Head	30 93 53 55	15.70	74.99	
Corving to Big Novel Parks Corving of H D	1 10 95	60,16	80 95	Life & Swith Z	100	611.15	74.00	Police House (Service)	00.00		11,00	
Const			94.55	China Comman 2			01.50	Foliations:			7.55	
Crutes for a Costo of	72.95	72.00		Links Course 1-2 or			44,95	Parting Rennie	01.01	1.5	6.5	1
Carse o t Anare Bonds	27.95	77,95	50.99	Unite Healt			40,00	Public of Engagement	0433		PL\$5	4
as fixt	4.92		46.50	res Princers - purse			49.95	JANE 15-14			78.95	
a pointengles	25		4.4	unglosi	99.95	2.00	50,05	Search for the Plants Secret of house flactor	74.88 44.95	0.8	74,35 64 E	а
Military River	(2)		4.0	SHIP SHIP SHIP THE	9999	64.95	15:50	Sepa Service mes	83.95	66.80	45.50	
Caretrale	4.25	1.70	47	the the function of		\$1.70		Sec of Prospers in 18th	****		04.95	
20177	12.00			My Dil.	00.01		78.00	Saral Service 2	PR 95	75.35	62.95	ı
Da harmouse	1115		61.95	Mr Fast Petron	74.95	74,99	64.55	See City & Populous	79.00	79.35	75,65	а
s who viriald	64.35	84.95	64.56	NAV TV	63.	LA.	35.35	Sor Co Australia,	44.85		44,52	а
23Gr / 1975	6195		\$6.95	Wago Cards 2			72,95	See Earth	s.A.	1.5;	95.50	
u aprobys	64.95	2.55	84.95	Maps Fockets	BH.55 77 95	22.85	77.65	Spece Owner 3." 80	00.50	00.05	79,90	
Duck False Double Scopes BI	64.05	74,95 61.95	\$4.95	Magnetic Scrott Comp Magnero	72.55	72.05	72,96	Space Chart d	96.98	96.95	95.95	
Despess Meeter *	84.10	01.05		Blackway John Eyro		10.00	50-05	Sanatinit 2	84.58	54.95	79,65	а
Feet Witten et 2 II			88.65	Marin: Marway	86.55	88.65	88.95	Special Adventure	01.55	88.95	74,95	а
Hris Plus			ID 15	Nurber Wenomedute			81.95	Sent of Exceller	74.95		34.95	а
Ovin Makese	72,95	72,96	10:55	Moster Bolf	75.95			Slorbyte Super Sensor	01.55		74,3%	а
Arg 2	2.8	2.8	4.6	Shari Freeze	62.55	44.85	77.95	245gt	(4.35	63-35	84 95	
Errin Hughes Socour	50.05	50,95		Blothevol Cords			71,05	Durbpi 2	64.95			а
type applied So-2 Eve of Beholder St.	54,95 74,95	25,35	52.86 58.85	Megazotorea Megazotorea	77.80	77.55	84,35	Sanora Salasat way referrate			64.95	
F 117 A registered	74,95		01.05	Magazyandar C	00.05	40.35	73.65	Stellar 7	62 95		67 Sh	
F 14 Terrori			III 10	Neptineler 2	100,000	10,00	73.50	Evalue	61.95	64.95	94.95	
F15 Strike Exerc 2	12,95	62.95	62.95	Narchael Coloro	70.95	74,95		39947			14.55	
	19.99	79.95	3.95	West	84.99			State Red	94.95			
F SERvice	14.95	64.96	\$4.86	Neur Masters	52.95	47 %	85.02	Super Monace Grand Pri	67.85			
116 Filtrer 10			10.36	Michigan Street		98.85	54.95	Supremery	75.55 64.95	25.95	10:95	1
F 16 Falcot Mass Dail. F 16 Falcot Mass Dail 2	54.05 19.05	54.98 58.98		Monator 2 NG 26 February	78.55 97.95	75.55 EP.85	01.95	Swort pl Aragon	54 SS	14.85	24.06	4
F-19 Streets Fighter	29.95	74.55	29 10	1670 29 hateroon 1670 29 M Super Futores		82,85		Topin Bushi	PUR.	07.05	74.00	1
1 20 Exhibitor	70,05	16 98	10 10	Nune & Napie 2	72.85	10,83	72,85	Tages Thelips	12.61	72.55	79.95	1
Face Diff	64.55	64.35	94.95	Moont IS Nouse 3	-		73.63	Teminory 2	62.55	82.95	17.95	1
Paris Gattes of Desert dt.	75,95		85.55	Mine Otto Feetnet			62.00	The Hurti 1s Med Oct.		82.85	72,85	1
Fwal Books	84,95	54,35		blankey tylend	89.95	89.85	94.95	The Olds	64.55		74,86	4
Final mercraftil	65,95	68.96	59.95	Montal Parries	\$US			Dia Straymon	72.95	49.05	78,36	4
49 (20) 01	64.00	77.95		Ny war Paca	64-95 82.85	54.05	82 to	The Westing Teams Dear Road Plean	64.95 84.95	59-35 74-95	24.46	а
Right of Indisplay Rose 13	77,95	17.95	10:15 H-15	Noonbase Noon Studen	82.85 NE 85	55.05	56.95	Plan feest roor biles	74.55 36.65	24.95	36.86	И
FOR BOURS	+ 06			As Complete	42.14			Constant of the	2.06	4.95	87.65	

HARDWARE + ZUBE					
ATTACKS	-		1 IL SOO 1 200 Chip Store proon Sig Agrees verbondon		
			1.241 1666 1666		2.2 M
Computing Pro Standard schoot:	OM	21.95	DM 276 DM 276 DM 305		DW 3
Lampaid on Pro Stantan bungaran	Cen	29.95			
property in a standard has opened at an	bis	21.00	PROGRESSIONS		
VALSHER SIND STRUCTURE LANGEMENT AND	284	31 95	7 5 2006 shockelikar Mega Mrs 2000		
Congestion Fre Standard Homophilishing	203	58.95	40 10 to 10 40 40 H		15 M
deter Sociameter	200	11.95	DW 7 DW 8 781376 DW 5	H.	2 193
210Dids.			EMBCHEATAMOLLETANS		
Mest-Joyefick sheichofter	866	29.55	7 A 1000 actors 2 0 100	266	100
Post-Stars Mont		79.30	LAUFWETHET IN SUPPREPRETACE		
Cotor-Nass-Graffin ro. Pad	266	59.50	3.7 Floor, the poet states absorbed. # 500	04	
fynan Esperii I	\$M	39	5.29 Faggs in where is more structure. A 500	DM	1 15
Arriga Action Replay St. A300	210	139	subarga shirral reschi		
fumbs Action Ampley 20 A2005	200	253	35 Fittings From statut 4 July 1	DM	
Logo Prof. S.II	268	000	LB,799767975.1 64303	DM	1 19
America 600 housed to Messe			UNIVERSE ATT 5 T 2165	DAI	
ppm Walmarungenit	200	700,-	(rbsryrhes), 15 Jahren	pid	1 3
Amine 900 hornet or Many			PETPLETTI SCR Sentence Br		
told, I SHE Superprote		200,-	A SON in termechines liables		
AMICA 900 plus		849	ALF & Annhors server, both 2 till Sweeder		
AMPCIA Farginandor 1004 S	Disa	579.	63 MP 304 KG N3 CV		1.00
ACHTHAGU PRESSE WURDEN TREWEST			Si 98 Ordean Into	DAI	1.38
ACHTURES PRODUCE WORDOW THE WESSE			ELVE Jacque Lino	DM	110
			PERFECTIVE REAL PROPERTY BY A 2000		
EPE/OHER(PHISTERNING			SCSI ALI I Hab Parterpress		
1,A 500 auf 1 300			60 DA Oracio		20
shorter streeters, Service & Monte	204	54	U49 m	264	1.00
sel Gir y Accusoschalour Garantie & Moralia	700	46	25 93 Oraco 1 PM	tel	197
I militie , Jens machidoe Consta 17 bloode	610	79	neity witter at Artists		
pd Utr + Accumentation + Flot DFZ	016	134.95	Nova Goen Turbroard on 2 99 Fery	284	1.00
sub time a decrea amendanimos o Radometi Turcom	014	144.95	Thrave Func * A1700/2001	CM	200
est bricker abschalter Three Malress			Picter Func* A500,2900		
Lat Dug	606	139 85	PEM disc millioner	990	300
ed tilv + Assa stackeller + Morter bladd	694	153.96	ONETE		
Int (Us + Apply pheckaliber + Stralispach	006	144.95	Fully Dt. 2024 Made	190	100
and citie + Jones anachalither + P 15 Sinher Track 2	016	152.95	Fullsoft 20 Coty	DM	
THE R. A.O. COLDIEGE SAFORMS.			Fustance D 06/2007	DM	
Manager prof	1014	134.55	MCA one Proper C 4		
EPSCHERGERETTERING			1 Sept to see 25 Ban	D/d	2.795
1 A 900 Grondeprove presidents and			enamp (CO) is Commission to Fundamental engineering	140	

17.65 65,96 6A 64,35 73.00 6A 44,36

Original CDTV von Commodore Inkl. Fernbedienung DM 1489,-

CDTV-GAMES UND ANWENDUNGEN AUF ANFRAGE





une Attic-Bob Guido Henkel wegen seines Das Sehwarze Auge Pro ekts einen Besuch abstattete, ließ eruns einen ganzen Haufen Spiele da. Der Stapel ."The Dath" macht sich zwar neben meinem Schreibtisch ganz gut, die 20 Spiele würden sich aber in der Privatsammlung ei-200 POWER-PLAY-Lesers wahrscheinlich noch besser machen. Falls thr also einen Amiga besitzt, auf heiße Ballerorgien steht und Euch "The Oath" noch nicht gekauft habt,

Die ersten zwanzig POWER-PLAY-Leser, die folgende Frage beantworten können (und das durch eine Postkarte an unten genannte Adresse beweisen), erhalten je ein "The Oath" für den Amiga.

könnt Ihr es nun bei uns gewin-



sche Rollenspielsystem, schon Jahre vor dem !Schwarzen Auge" für durchgewachte Nächte und 'spannende Dungeon-Abenteuer sorgte?

Die (hoffentlich) richtige Aut-

wort schickt Ihr an folgende Adresse

Markt & Technik AG Redaktion POWER PLAY

Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bei Munchen

Der Rechtsweg ist mal wieder ausgeschlossen, der Einsendeschluß erstmalig der 15.2.1992. Viel Glück & Spaß.

Deksoft Februar-News

NEUHEITEN:

of Beholder Lord of the Rings Megatraveller 2 Riders of Roban Steigenberger Legend of Robin Hood Mikros Entertainment Pak 2

Scenery Collectic of Great Britain Grand Prix Nova 9 Dragon's Lair Star Trek 6 Laffer Utilities

Oh not More Lemmings als Data Disk zu Lem.l 79-Wing Commander 2 Spezial Operations 59.-

40.

99.

84-

Bundesliga Manager Prof. Pate-Gate of Dawn dt. 04-Gateway t.t.s. Prontier dt. Pools of Darkness dt. Bane..Comic Forge Secret Monkey VGA

dazu Speech Disk

4 D Sports Driving Bandit Kings 104-Ghengis Khan 00-Great Courts 2 Might & Magic 3 60-94-Gunship 2000 Martian Dreams 104-99--Wing Commander 94-Wing Commander 2 104-

> Battle Isle Space Quest 4 99-Time Ouest 99-BAT Dick Tracy Larry - 5 MIIDS Mad TV 94-Sim Earth 94-

Artian Memorandum 99-The Emortal 84.-Kathelicale 99-Intr.Pilot Scenerys 150-VECK-House LISA-West 199-Police Quest 3 Willy Renmish Cartle of Dr. Brain 89,-Shadow Sorcerer dt.

Alien Breed Pinal Blow Fight Pinal Grand Prix Heimdall Moonfall Napoleon Suspicious Cargo Steigenberger The Simpsons

Heart of Chir Gaimtlet Home Alone Hear Cisco 50 Great Games Baby Io Going Home 69,-Lemmings Data Disk 59,-Champions of Krynn dt. 79; Mikroprose Golf 89,-

Super Sm Rugby The World Cup 69: James Pond 2, Robo Cod 69 Raylroad Tycoon Barbarian Strike 84-

79.-Bandst Kings 104-Bane.Cosmic Forge 70-Batlle Isle 70-4D Sports Driving 69-Bundeliga Manager Prof 70... Fate-Gale of Dawn dt. 70-Gateway LLs. Frontier dt. 70-Pools of Darkness dt. 79-99.--Red Baron dt Secret Monkey VGA 79.--

99.--Ghengis Khan Great Courts 2 60-99.-MUDS Mad TV Shanghai 2 79.-Speedball 2 60-Brat 69.~

Nebulus 2 69.-Tank Platoon 84 Wild West World 104.-Mega lo Mania 79-Last Ninja 69-Might & Magic 3 79,~

Flames of Preedom 94-Magic Pockets

weitere Sciele sowie Sciele für Ateri, Geme Boy, Geme Geer et.c. findet hr bei uns in der

nii Tkerrs (trran 190e 414 Testen & Kaufen 8000 München 5

089-2609380

Neu Sa

137 Neu

H & H Soft

Heinrichs & Heimann Achim Horst Postfach 200 565 4050 Mönchengladbach 2 T 0 21 66/18 52 93 Mailbox MRP 02161/648874 8N1

	PC	AM.	ST
3D Census, NJ	111	112	98
Battle Chess 2	71)	65.	
Big Bismess	0.5	50	50
Big Deat	85	65 -	
Chaos Sinkes Back		65.	72
Cruise for a Corose	a. A.	69,-	a 1
Die Kathedrale	a.A.	89	a.A
Emlyn H Int. Soccer	B. A.	65	65.
Hunter		79	79
Lemmings	85,-	65,-	65
Magic Pockets		65	65
Marchester Ple	65,	65.	
NAM "Victium"	85	79,-	79,
Raumad Tycoon	85,-	85,-	85
Robin Hood	79,-	65	a.A
Sanctian	Oh	100	
Sirc Earth	225	a A	- A
Swap	05	155	0.5
Total Record	. A	165	0.5
Term nator B		115	6.5
Winter	79	1117.	Cleb

127 KB F to 7 A turn 500 May Megabat Chips whiche Rains
533 KHL anderland L. A. Strong Chr. Michael Cap Inchi Moteoni Supra 2400 Song 2400 plus MNP 5 & V 42bis

na Neu Neu 🖘



Telefon 02051/85511 [24 Stunden Bestellennah

mmer öfter gehen Software-firmen dazu über, zu besonders erfolgreichen Spielen spezielle Zusatzdisketten oder gar Construction-Kits zu veröffentlichen. Ob nun ein paar Bonus-Dungeons für ein Rollenspiel, einige Extramissionen für den heißen Flugsimulator oder gar hilfreiche Utilities zum Spiele-Selberbasteln fast alle diese Programme haben einen entscheidenden Nachteil: Ohne das Hauptprogramm geht gar nichts.

Bislang haben wir diese Zusatzdisketten, auch "Scenery-Disks" genannt, in unserem Testteil behandelt. Allerdings ohne eine POWER-WERTUNG (Zusatzdisketten) bzw. Grafikund Soundwertungen (Construction-Kits) abzugeben. Das hatte auch seinen Grund: Eine echte POWER-WERTUNG für eine Scenery-Diskette wäre nicht gerechtfertigt, denn ein solches Programm ist kein eigenständiges Spiel und nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm zu gebrauchen. Viel interessanter wäre es doch, zu erfahren, wie groß der Nutzen des Zusatzes ist, wenn Ihr schon das eigentliche Spiel besitzt Ebenso wäre es nicht besonders fair, z.B. dem "3-D-Construction-Set" eine Grafikwertung zu verpassen. Hängen doch Grafik und Sound von Euren Kreativtalenten ab. Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, eine "Scenery-Corner" einzurichten. In unregelmäßigen Abständen (erscheint eine oder gar meh-



rere Zusatzdisketten in einem Monat, wird natürlich darüber berichtet), informieren wir Euch in dieser Rubrik über entsprechende Neuerscheinungen.

Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir "verbale" Noten von mangelhaft, für Fans, durchschnittlich, empfehlenswert bis hervorragend. Medienexperten kennen das Bewertungsschema bereits von unseren CD- und Videobesprechungen.

The Bard's Tale Construction Kit

Der Name "The Bard's Tale" weckt angenehme Erinnerungen. Viele von uns haben sich ihre ersten Rollenspielsporen im Kampf mit Mangar, dem finsteren Zauberer aus Skara Brae, verdient. Wer von uns hat sich nicht gewünscht, ein solches Rollenspiel mal selbst zu machen? Leider mangelt es oft an Zeit und den nötigen Programmierkenntnissen. Hler springt das Bard's Tale Construction Kit in die Bresche. Selbst Byte-Muffel, deren Erfahrungen sich auf einen einsamen Basic-Fünfzeiler beschränken, zimmern sich nach kurzer Gewöhnungszeit ein zünftiges Rollenspiel mit vielen 3-D-Dungeons und einer Hundertschaft Monster zusammen. Wer Wert aufs Monstervertrimmen legt, bevölkert seine Eigenkonstruktion mit

Scharen von Gegnern; wer

Pu

Mo fig

im (

aib'

ste

Sta

net

ten uno

der

stå

ger

ste und 5

Mo

Kei qra

ger

das

sch

rer

wol

mu

Sch

ma

der

wel

set:

ters

eig

Spi

V



Wenn Ihr mit den fertigen Monstern nicht zufrieden seid, könnt Ihr selber Bilder importieren

144

Puzzles liebt, verzichtet auf Monsterhorden und baut häufo knackige Rätsel ein.

Fast alle Features, die auch im Originalspiel zu finden sind. obt's in dem Dunegon-Baukasten. Per Mausklick werden Grundrisse von Labvrinthen. Städten und Wäldern gezeichnet, diese dann mit vorgefertiglen Monstern, Fallen, Rästeln und Shops bevölkert. Wer mit den Instant-Bauteilen nicht zufrieden ist, kann alle Gegenstände, Puzzles, Fallen und Schätze neu erschaffen, Eigenschaften verändern. Monster ins digitale Leben rufen und selber Puzzles entwerfen.

Monsterbilder nicht genug? Kein Problem, mit dem Malprogramm "DPaint" könnt Ihr eigene Bilder zeichnen und in das Programm einbinden. Wer schon immer seinen Mathelehrer als Obermonster sehen wollte, kann sich hier hemmungslos gütlich tun.

Sind die rund drei Dutzend

Wollt Ihr weg vom Fanatsy-Schema? Auch dies ist kein Problem. Aus einem Ork wird ein Roboter, aus der "Platemail" ein Raumanzug und aus dem Breitschwert ein Lasergewehr. Der eigenen Fantasie sind nur wenige Grenzen gesetzt. Habt Ihr Eurer Traumspiel fertig, kann es per Testoption auf eventuelle Fehler untersucht werden, und dann als aigenständiges Programm gespeichert werden. Die fertigen Spiele laufen auch ohne das Construction Kit. Ein Miniprogramm zum Anspielen wird

gleich mitgeliefert. Einige Beschränkungen gibt's allerdings. Zum einen ist das Bard's Tale Construction Kit nur für MS-DOS-PCs (EGA und VGA wird unterstützt) zu haben und ist für andere Computer nicht in Sicht, Zum anderen macht es wirklich Mühe, ein "richtig" anspruchsvolles Spiel zu bauen. Monster plazieren und Fallen aufstellen gestaltet sich noch genauso leicht wie das Entwerfen von Dungeons. Ein Rollenspiel lebt allerdings von zünftigen Puzzles und schnuckeliger Story. Hier wird's komplizierter: Aus fertigen Basic-Zeilen müssen Minuprogramme zusammengeklickt werden, um ein Roh-Puzzle zu einem echten und gehaltvollen Puzz-

le werden zu lassen.

Wer sich nicht daran stört und mit dem Bard's-Tale-Snielprinzip zufrieden ist, wird an diesem Bastelbogen seine helle Freude haben. Die Anleitung und die Bildschirmtexte sind zur Zeit noch in Englisch, Eine deutsche Version ist gerade in Arbeit. Trotz der englischen Menüführung können die selbstgebauten Spiele in Deutsch sein - denn Namen für Items. Monster und die Texte im Spiel werden von Euch haetimmt

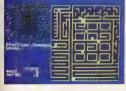
> Titel: The Bard's Tale Construction Kit Hersteller: Interplay Zirka Preis: 100 Mark Systeme: MS-00S Wertung: emptehlenswert



Nur für Fans: Die Dalendiskette zu Hero's Quest (Amiga)



Puzzles werden aus ferligen Basic-Zeilen zusammengebaut (MS-DDS/VGA)



Die Dungeon-Wände und Spezialfelder werden am besten per Mausklick plazier! (MS-DOS/VGA)

Brettspiel "Hero's Das Quest" wurde erst kürzlich für Computer umgestetzt - mit mäßigem Erfolg, Die Mischung aus ein wenig Rollenspiel und Action-Adventure versandete im Sumpf der spielerischen Mittelklasse. Warum zu dem Hauptprogramm nun eine Datendiskette mit ein paar neuen Aufaaben, Dungeons und Monstern herausgekommen ist, wissen wohl nur die Programmierer. Am Spiel selbst hat sich außer einem etwas höheren Schwierigkeitsgrad nichts geändert. Zu sehen ist das Geschehen von schräg oben. lustlos klickt man seinen Helden via Icons durch die Räume. Wir können diese Diskette nur eingefleischten Fans des Originalprogramms empfehlen

Titel: Hero's Quest: The Return of the Witch Lord Hersteller: Gremlin Zirka Preis: 60 Mark Systeme Amiga, ST, C64 Wertung: für Fans

Jens Dührkop

COSI Computerspleie, - Simutationes Postfach 1123 · 2060 Bad Oldesloe Twl: 04531/87821

Der Spexislversand für komplexe, abspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel wit sigenen deutschen Regelübersetzungen Viele Direktimporte mus den USA

ARMADA 2525

Interaction interaction of the control of the contr

Dunk of the Gods
[Götterdinserung]
Rollesspiel von Interstel vor
dem Eintergrund der Bordischen
Rythologie! Für IBN: 109,95 DM

Napoleon I.

(Napoleon I.

Stora Cosputers)
Die dufinitive Simulation der
Kriegführung der napoleonischen
Epoche, Strategische und taktrsche Ehene, 4 historische Teldtäge. Bei uns mit dt. Anl. Für
Er (micht ETE), Amigs: \$7,95 pm

Second Front

(SSI)
Die gesante Ostfront 1941-45 auf
Bivisionsebene. Sehr detaillierti Ref uns mit dt. Anl.
Vär kmige (1 Mm), IBM: 99,95 bm



WESTERN FRONT

Frankreich und Italien 1944/45. Gleiches Spieleystem wie Second Front. Bei uns mit dt. Amleitung! Par IBN: 109,95 DM In Kürze auch für Amiga



(Store Computers)
eegefechte auf taktischer Ebes. Ober 100 Schiffstypen der
sit von 1922-1945. Bei unm mit
t. Anjettung (46 S.)!
r Thm, Aufgm (188): 99,95 DM

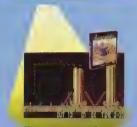
OTILITY DESCRIPTION OF STATEMENT OF THE
Amaga (100): 99,95 DN

Dt. Auleitungen einzeln:
Action Stations: 25 DN
Second Front. 23 DN
Storm Auross Europe: 20 DN
White Death: 25 DN

Second Front. Al DM Storm Aircoss Europe: 20 DM White Death: 25 DM Versandkosten: NM: 5,90 DM Vocauskasse: 4,50 DM Info-Material wit Spielbeschrbungen: 2 DM in Brfm.

, th 10 0110

unktlich zur Weihnachtszeit bricht in der POWER PLAY-Redaktion hektische Betriebsamkeit aus: Aufwendige Suchprogramme werden durch die Datenbanken gejagt, geheimnisvolle Me-mos wandern auf verschlungenen Pfaden von Schreibtisch zu Schreibtisch - hinter verschlossenen Türen trifft man sich zu konspirativen Sitzungen, Widerspenstige Kollegen werden unter Androhung von nackter Gewalt und hohen Bestechungssummen sanft überredet. Keine Frage — die Wahl zum Spiel des Jahres steht an. Nie zuvor waren die Diskussionen so harmonisch wie in diesem Jahr: Der absolute Klassensieger wurde einstimmig gewählt. Doch auch in den einzelnen Genres, bei der schonsten Grafik und dem besten Sound herrschte schnell Einigkeit. Auf den folgenden Selten stellen wir Euch die Klassenbesten vor; das Ergebnis fein säuberlich nach Genres geordnet. Als neue Wertungsrubrik wurden die besten Multi-Player-Spiele eingefuhrt. Die Videospielsysteme werden jeweils mit dem besten Spiel pro Konsolentyp vorgestellt. Zusätzlich erfahrt Ihr noch, welcher Redakteur was am liebsten gespielt hat. Genug der Vorrede, viel Spaß beim Schmökern und dem Wiedersehen mit vielen liebgewonnenen



Bestes Computer- spiel: Lemmings

siegten: Die Lemminge stürzten sich nicht nur kopfüber in Fallen, Lavapfützen und Wasserbecken, sie eroberten die Herzen der Spieler im Sturm. Schon die erste Berührung mit den knuddeligen, grün-beschopften Winzlingen reichte aus, um auch den letzten Tierfeind zum Lemmings-Liebhaber werden zu

Sie kamen, sahen und I lassen. Mit einer geballten Ladung Spielwitz und einer erfrischenden Spielidee katapultierten sich die Lemminge unangefochten an die Spitze und haben sich damit den Titel "Computerspiel des Jahres 1991" redlich verdient. Der Suchtknüller "Lemmings" macht nicht nur Amigas und STs unsicher, sondern ist auch auf PCs zu ha-

Videospielversionen sind in Vorbereitung. Ubrigens: Wer alle Lemmings-Levels sicher überstanden hat, kann sich auf Nachschub in Form von Zusatzdisketten freuen. Hier müssen die Lemminge durch noch verzwicktere Levels (100 insgesamt) sicher zum rettenden Ausgang geführt wer-



Bestes Geschicklichkeitsspiel: Lemminas

"Auch Kleinvieh macht Mist", wettert der Volks-mund. Daß diese alte Bauernweisheit auch auf Computerspiele zutrifft, beweisen wieder einmal die Lemminge. Obwohl klein an Wuchs, sackten die Pixelwinzlinge in diesem Jahr die meisten Preise ein. Da nicht nur eine gehörlige Portion Überlegung, sondern auch ein gerütteites Maß an Geschicklichkeit dazu gehört. die Lemminge vor dem sicheren Untergang zu bewahren, wimmelt sich "Lemmings" auf den ersten Platz der Rubrik "Bestes Geschicklichkeitsspiel". Mit fetten 92 Pro-zent POWER-WERTUNG verwies "Lemmings" die beiden Mitbewerber, das Kreiseldrama "Spindizzy Worlds" und den Hobbyforscher "Rick Dangerous 2", auf den zweiten bzw. dritten Platz.



Schlechtestes Spiel des Jahres: **Operation Combat**

Übler geht's nimmer: Der katastrophale Strategiemurks "Operation Combat" trieb nicht nur unseren Testern die Tränen der Entrüstung in die Augen, sondern disqualifizierte sich mit einer der niedrigsten POWER-WERTUN-GEN aller Zeiten. Mit schlappen 6 Prozent landete Operation Combat auf dem afterletzten Platz der Wertungsskala und zog damit sogar an solchen "Perien" wie dem miserablen "Rorke's Drift" locker vorbei.



Bane of the Cosmic Forge

Was lange währt, wird endlich gut: Erst der sechste Teil der Rollenspielsaga aus dem Hause Sir Tech kam auch in Deutschland zu verdienten Ehren. Erstmals wurden die simplen Strichzeichnungen der Vorganger durch ausgefüllte Dungeon-Grafiken und animierte Monster ersetzt. In Kombination mit der süffigfantastischen Hintergrundgeschichte und dem ausgefeilten Kampfsystem entstand ein Rollenspiel der absoluten Oberklasse. "Bane of the Cosmic Forge" sollte in kei-ner ambitionierten MS-DOSund Amiga-Sammlung fehlen. Auf den Platzen zwei und drei folgen das stimmungs-volle "Pools of Darkness" und "Might & Magic 3".



Beste Spielidee: Lemmings

dieses Jahr so rar wie eine grüne Oase in der staubigen Wuste. Statt risikoreich elnem kreativen Spielegedanken eine Chance zu geben, setzten die meisten Spielehersteller auf Nummer Sicher und präsentierten vor-nehmlich Altbewährtes. Rollenspiele, Actionheuler, Tüfteleien, Simulationen und wilde Hüpforgien zogen zwar gute Wertungen an Land, aber die große Innovation blieb aus. Nur ein Spiel war erfrischend anders und zeigte, daß man mit ein wenig Fantasie und Einfallsreichtum auch aus altgedienten Genres noch etwas Überraschendes herausholen kann. Wer sonst, außer den niedlichen und genialen "Lem-mings", sahnt deshalb in diesem Jahr den Titel für "Die beste Spielidee" ab?

SIEGER



Seit immerhin 1984 galt "Leader Board" von Access als Referenzprogramm für alle Golfsimulationen. Wir mußten bis zum Jahr 1991 warten, um endlich eine Wachablösung aus dem elgenen Haus zu erleben.
"Links" vereint spielerischen Realismus mit einer außergewöhnlichen Detailfülle — die Einstellmöglich-keiten lassen selbst Golfprofis staunen. Inzwischen sind bereits fünf Scenery-Disketten mit den schönsten amerikanischen Golfplätzen erhältlich. Die Reihe wird fortgesetzt, so daß für ständig neue Golfermotivation ge-sorgt ist. Eine preiswerte Alternative zu den haarstraubenden Gebühren eines ech-ten Golfclubs. Auf Platz zwei tummelt sich die ausgeklügelte Tennissimulation "Great gelte Tennissimulation Great Courts 2" von Blue Byte. Wer den weißen Sport mag, kommt an diesem Programm nicht vorbel. Platz drei wird souverän von "Lotus Turbo Challenge 2" aus dem Hause Gremlin gehalten.





Bestes Denkspiel:

Nachdem sich 1990 Dutzende Denkspiele um die höchste Ehrung rangelten, sah's dieses Jahr ziemlich düster für dieses Genre aus. Nur sehr wenige Grübeleien schafften es überhaupt in die Spieleoberliga. Über der Wertungsmarke von 70 Prozent wurde die Luft schon merklich dunn, und nur zwei Kandidaten kamen in die engere Wahl. Allerdings mach-te 1991 kein absoluter Denk-spielneuting das Rennen. Vielmehr schlüpfte ein wiederauferstandener Oldie auf den Denkspielthron. Ohne jegliche Ermüdungserschel-nungen schob sich "Shangnungen schob sich "Shang-hai 2", die Neuauflage des Klassikers "Shanghal" deut-lich an der Konkurrenz vor-bei. Der tüftelfreudige Chemiebaukasten aus deutschen Landen, das Programm "Ato-mino", mußte sich mit dem zweiten Platz begnügen.



Bestes Actionspiel

Schoß sich im vergangenen Jahr der blechumhüllte Held aus "Turrican" nur auf den dritten Platz des Siegertreppchens, so ballerte sich der Nachfolger "Turrican 2" in diesem Jahr erfolgreich in desem Jahr erfolgreich auf das oberste Podest. Ob auf Amiga, ST oder C64, der zweite Tell von Turrican macht auf jedem Computer eine gute Figur und zeigt, was man mit schöner Grafik, gekonntem Sound und abwechslungsreichem Extrawaffensystem noch alles aus dem Action-Genre herauskit-zeln kann. Der fulminanten Feuerkraft von Turrican 2 konnten auch "Apidya" und "Wing Commander 2" nichts mehr entgegensetzen,



Beste Simulation:

Der Titel "Beste Simula-tion" lst, nachdem Sid Mei-ers "Railroad Tycoon" sich letztes Jahr den Preis sichern konnte, wieder fest in Fliegerhand. Auf den allerletzten Drücker zischte Spek-trum Holobytes "Falcon 3.0" mit Überschallgeschwindig-keit noch rechtzeitig ein und erflog sich prompt den ersten Platz der Simulationen. schwindelerregender Realitätsnahe und hochsten Ansprüchen an das Können der Softwarepiloten setzte sich der moderne F-16-Jet gegen den Flugzeugveteran aus "Secret Weapons of the Luftwaffe" und die Ameisen aus "Sim Ant" erfolgreich zur Wehr.

GALINA MAGAZINA HARDWARE 92 Allea guf einen Blick

Produkte, Grundlagen, Kaufhilfen, Tips & Tricks

DER NEUE.

Holen Sie sich den totalen Überblick über den Amiga-Markt in <u>einem</u> Katalog.

Ab 10.12. bei Ihrem Händler!

für Amiga 500, 1000, 2000 - 000

- Festplatten
- RAM-Karten
- Turbokarten
- Video
- Drucker
- Monitore
- **Emulatoren**
- Grafikkarten
- Eingabegeräte
- + Joysticks
- DFU
- Musik
- Disk-Laufwerke

Begsem bestellen! Bitte senden Sie den Ausgeluiten Gouppen an Marrit & Technika

Markt & Technik AMIGA Leser Service CSU Postfach 140220 8000 Munichen S

JA, ich bestelle Exemplar(e) des neuen AMIGA-

HARDWÂRE 92 zum Preis von (Einzelpreis 14,80 DM). Ich bezahle den Gesamtbetrag zzgl. Versandkosten nach Erhalt der Rechnung.

_ New or A street out

LZ Wohnort

A21C1



Beste Grafik:

Der klare Grafiksieger dieass Jahres helßt "Space
Quest 4" aus dem Hause
Guest 4" aus dem Hause
Sterra. Weitraumäbenteurer,
die sich mit einer VGA-Karte,
die sich mit einer VGA-Karte,
under der der der der der der
nicht as oschnell herauskommen. Nicht umsonst hat Grafiker Mark Crowe sein Handwerk in den Disney-Studios
gelernt. Der 256-Farben-Aufwand hat sich gelohnt: Space
Quest 4 konnte mit 34 Prozent die hochste Grafikwertung einheimsen, die von der
POPUP PLAY bisher erugszwei und drei tummeln sich
"Popupota 2" von Bullfrog
und "Leisure Sult Larry 5".



Bestes Adventure: Monkey Island 2:

Alter guten Dinge sind zwei. Vor einem Jahr sorgten die aberwitzigen Abenteuer des Möchtegernpiraten Guybrush Threepwood für lang anhaltende Lachsturme. Der überwältigende Erfolg, besonders in Europa, ließ die Spieldesigner von Lucasfilm Games nicht ruhen: Mit "Le Chucks Revenge" schicken sie uns erneut in die bunte Welt der gar nicht so christlichen Seefahrt. Die hohen Erwartungen haben sich auf der ganzen Linie bestätigt. Mon-key Island 2 verweist die beiden Text-Adventures "Spell-casting 201" und "Time-quest" auf die Plätze und geht als klarer Sieger über die Ziellinie.

SIEGER NACH



Bestes Multi-Player-Spiel: Dyna Blaster

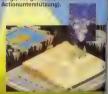
Das beste Mehrspielerspiel ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Knaller. Hudsons "Bomber Man" machte schon auf der PC-Engine elne hervorragende Figur: Wenn bis zu fünf Anarchisten sich gegenseitig explosive Kuller vor die Füße legen, kommt so richtig gute Stim-mung auf. Auch bei der Amiga-Version mit dem Namen Dyna Blaster" bleibt kein Auge trocken. Wer gerne in fröhlicher Runde vor dem Monitor sitzt, kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Ebenfalls einen Riesenspaß macht "Lotus Turbo Challenge 2" von Gremlin. Wer zwei Amigas via Null-Modem-Kabel verbindet, darf sich zu viert auf acht unterschiedlichen Rennstrecken austoben. Netzwerkfähig und daher besonders für echte High-Tech-Enthusiasten interessant ist "Falcon 3.0". Mit dieser Simulation könnt Ihr auf MS-DOS-Rechnezo ein interaktives Gefechtsfeldsystem aufbauen und Euch Schlachten mit fliegenden und fahren-

den Einheiten liefern.



Bester Sound: Space Quest 4

Die beste Soundwertung vergeben wir ebenfells an "Space Quest 4". Womit sich Science-fiction-Satire fast zu einem multimedialen Ereignis ausweitet, Natürlich muß man mindestens im Besitz einer AdLib- oder Soundblaster-Karte sein, um den vollen Ohrenschmaus genießen zu können. Das Programm verfügt nicht nur über eine reiche Auswahl an eingängigen Space-Melodien, sondern setzt diese auch äu-Berst Intelligent ein. So wird eine Melodie z.B. langsam lauter, wenn Roger Wilco sich einer Geräuschquelle nähert. Damit die Amiga-Besitzer ob solcher Soundkartenpräsenz nicht verzwel-feln: Den zweiten Platz in der Soundwertung belegt die Amiga-Version von "Turrican 2" (Soundmelater Hülsbeck sorgt, wie gewohnt, für satte



Н

d

Bestes Strategiespiel: Populous 2

Die Strategiefans wurden im abgelaufenen Jahr besonders fürstlich bedient. Das spiegelt sich auch in der Auswahl an illustren Namen wider, die die ersten drei Plätze belegen. Das Bullfrog Team unter der Leitung von Peter Molyneux ging mit "Populous 2" souveran über die Ziellinie, Im zweiten Teil der Göttersaga trumpfen sogar Rollenspielelemente auf: Mit 'geschafften" Welt jeder steigen Eure Götterfähigkeiten und die reichhaltige Auswahl an Naturkatastrophen. Auf den folgenden Plätzen tummeln sich "Civilization" von Altmeister Sid Meier und "Command H.Q." von Dan Bunten.

Testen Sie jetzt die Nr.1 - das meistgekaufte AMIGA-Magazin!

AMIGA-Magazin bringt Ihnen alles rund um den Amiga:

Die perfekte Themenmischung - alle Informationen und Themen zum Amiga in enem Heft.

Die professionellen und e cntverständlichen Kurse - der sichere Weg zum Amiga-Experten.

Die wirklich objektiven Tests und ausfuhrlichen Marktubersichten

Die aktuelle Information über brandneue Produkte.

AMIGA-Magazin sorgt für Ihren intelligenten Wissensvorsprung: So sind Sie den anderen immer ein paar Bytes voraus...

Überzeugen Sie sich jetzt selbst von den Vorteilen von AMIGA-Magazin und fordern Sie die Nr. 1 gratis und unverbindlich an!

Zusätzlich erhalten Sie als Geschenk noch die "Hermann-der-User"-Tasse, die Sie natürlich auf jeden Fall behalten dürfen.

Holen Sie sich jetzt das meistgekaufte Amiga-Magazin!

Das Computer-Magazin für Amiga-Fans

l Heji

Klasse

klasse

American

And the property of
the Coupon: I Heft grants.

Control and the Conference Control of the Control of the Conference Control of the Conference Control of the Control of the Conference Control of the Conference Control of the Cont

Ihr Geschenk!

Erst das AMIGA-Magazin macht Ihren Amiga perfekt!

Widern Isrecht: Diese Vereinbarung kam ich innerhalb von 8 Tagen bei Markt & Techni Verlog AG, Haus-Pinpel-Sir 2 in 8013 Haer/München widernzien. Zur Wahrung der Prisi geginn ibn mehtred de Abbendusz des Widernufs Vine assume

Cabinate and

Englished

Mildensdamsdet: Brean Yevisiberung binns sish kenerbath yera 8 Tayan bei Marit & Technirk Verlag AD, Henn-Piecel-Si in 1853 Hanceldikadion urbinnyike. Zer Walherung der Friet gestigt die necklandings Absendang der Wilderreit.

ich bestätige die Kaminisionshime des Widerreierschie derch moleo 2. Materialisti.

Bitte auglillun und abschicken an: AMIGA-Leserservice, Markt & Technik Verlag AG



Bestes Mega-Drive-Spiel: EA Hockey

Wer hatte das gedacht? Kein laserzischendes Raumschiff und kein säbelrasselnder Ninja versetzte unsere VIdeospielriege in helle Freude. Ein simples Stückchen schwarzen Plastiks ist das Objekt der Begierde: Der Puck von Electronic Arts Eis-hockey-Knüller "EA Hockey" zog an japanischen Importballereien locker vorbei und bretterte zum Punktsieg ins Tor für das beste Mega-Drive-Spiel.



Bestes Super-Famicom-Spiel: Super Mario World

Schon jetzt gilt Klempner Mario als die erfolgreichste Videospielfigur aller Zeiten. Mit dem vierten Teil der Serie. dem Spiel "Super Mario World" ködert Nintendo potentielle Käufer des Super Famicoms. Liegt dech das Modul dem Grundgerät bei. Ein geschickter Schachzug, meinen wir, denn allein wegen dlesem Spiel lohnt es sich, eine solche Kiste zu kaufen. Nach Meinung der Mario-Experten fehlt dem neusten Streich des Pixel-Helden nur ein Hauch Spielwitz, um am Wertungsrekord vom 8-Bit-Kollegen "Super Mario Bros. 3" zu rütteln. Trotzdem erhupfte sich Super Mario in seinem 16-Bit-Debut eine der hochsten PO-WER-WERTUNGEN aller Zeiten und schaffte den Sprung zum besten Super-Famicom-Spiel mit links.

SIEGER



Bestes Game-Boy Sniel Solomon's Club

Gab's bei den anderen Rubriken nur wenig Diskussionen, entbrannte beim Thema nen, entbrannte beim Thema "Bestes Game-Boy-Spiel" ein hitziges Wortgefecht in-nerhalb der Redaktion. Fuhrten doch zwei japanische Importmodule die Wertungsliste mit gehorigem Abstand ste mit genorigem Abstand an. Da es aber weder "Paro-dius" noch "Game Boy Wars" offiziell in Deutschland zu kaufen gibt, fiel unsere Wahl letztendlich auf "Solomon's Club". Die Game-Boy-Variante des bekannten Computerspiels "Solomon's Key' sorgt nicht nur für rauchende Gehirnzellen, sondern kann offiziell erworben werden



Bestes Game-Gear Spiel: GG-Shinobi

"Shinobi" und kein Ende. Auf Segas Hand-Held-Kon-sole, dem Game Gear, kämpfte sich eine verkleinerte Ausgabe des berühmten Super Shinobis so gekonnt durch farbenfrohe und abwechslungsreiche Actionlevels. daß alle anderen Module schier verblaßten.



Bestes Lynx-Spiel: Shanghai

Der Suchtvirus "Shanghai" breitet sich nun auch auf Ataris Handheld aus. Lynx-Besitzer, die sich dieses Modul zu Gemute führen, dürften bald unter Schlafmangel und dem beruhmten Shanghai-Syndrom leiden. Shanghai eignet sich ideal zum Mitnehmen und zeigt spielerische Qualitäten, die viele andere Lynx-Module vermissen lie-Ben. Atari solite dieses Modul ihrer Handheld-Konsole beilegen.



Bestes PC-Engine-Final Match Tennis

Wahrend in Deutschland das Tennistieber abzuklingen scheint. Boris Becker und Steffi Graf sich gerade von einem Formtief erholen, sieht's auf der PC-Engine anders aus. "Final Match Tennis" eroberte mit gekonnten Matchballen, weichen Lobs, einem famosen Vierspielermodus und einer unerreichten Steuerung den Titel für das beste PC-Engine-Spiel ohne Satzverlust.



... die einzige Videospiele-Zeitschrift mit echten Kaufentscheidungshilfen

Videospiele pur ... im Test ... aktuelle Marktneuheiten ...

GAME BOY MEGA DRIVE NES MASTER SYSTEM LYNX

GAMES

RASSIGE

RENNER

Star Wars Terminator 2 Teenage Turtles : Marble Madness

Chopliffer 2
Shadow of the B
Super Ghouls In Roadrash

Devil Crash Toejam & Earl

F22 Interceptor

DES JAHRES

ufkleber im Heft

Master System

> UFF! Ich bin gerettet!

erscheint ab 06.12.91

Handel. Surprise, surprise, in 1992 sind

6 Ausgaben Video Games angesagt!

7.5052 74.541 74.1765

Die Redaktions-

Naben den offiziellen Beistenisten nat naturfich jeder Bedakteur seine personlichen Jahrestieblinge, die nicht unbedingt ihren Weg in die Wertungs-Top-ten geschafft haben aber irotzdem immer gerine wieder herausgekramt werden Hier findet ihr die Konter

feis unserer Testerew mit den entsprechenden berschilichen Favoriten des Jahres 1991, Je funf Sprele durfte jeder in seine Liste aufnehmen Das Jahrens war größ ("Nur funf Sprele Damit Komm ohne aus!") aber am Schlöf hatten alle ihre Highlights zu Papier gebracht



Martin

Mary owner Manne et al. 18 Wenneckten ofter Scrines Gle ch zwei Sp de um den fleiflegen Klemoner fuhren Martres Funferfeld an Unangefochten steht "Super Mano
Bros 3 an der Sprize dient
gefolgt von "Super Mano
Word" auf dem Super Famicom Sportlich für geht sim
"EA Hockey" und dem Goftspal "Links" weter Das
"Schitußlicht" ist der Kre sel
aus "Spindary Worlds"



SOMS

MI dem Kommortas "Erres der genetische Strateg espitele überhaupt", führt "Command HO" die Bestenliets von Bors an As alter Adventurefan kommt naturfüh auch dieses Genre be. Boris nicht zu kurz "Ris eit für Dragon" Indet dank Story, Grahk und Sound Gefallen "Ime Quest" be-wiest, daß Text-Adventures noch lange nicht toll sind. An-sonsten vertreibt sich Boris mit "Spindizzy Worlds" der knappe Freizer!



Michael

VI

Ohne Bollenspel geht Michael nicht im Belt! Sieg fur Bane of the Cosmic Forge. "Bane of the Cosmic Forge das sich allerdings den ersten Platz mit dem Strategiespiel "Command H.O." teilen muß Wenn er nicht gerade Monster vertrimmt Oder fladder erober, fliegt Michael mit dem Falcon 30" durch die Pivelfufft, rettel "Lemmings" vor dem sicheren Untergang und fummel) sich durch das Adventure "Monkey Island 2: Le Chucks Revenges"



Winnie

Winnes Sprete ahr stand ganz im Zochen des lantastischen Import Strategiowni lers 'Long Raiser i Mega Drive), bleb zwischendurch en Wochenende unausgelastet, wurde im engsten Freundeskres. 'Bandit Kings of Ancient Chna' oder die Vorzeigeballerei "Cutus Chellerge II." 'Lotus Chellerge II. Kingin, geffel, abenso vie Muckeys Erstling "Castle of Illusions"



nut

Ohne "Lemmings" kommt Knut nicht aus Der heißeste Favorit wird dicht verfolgt von Psygnosis" Actionspektakel 'The Killing Game Show" der Affennse aus 'The Secret of Monkey Island 2" dem 3-D-Strategiespiet "Flames of Freedom" und dem Bitmap-Fetzer "Gods"



Volke

Volkets Leconge genorem vornemnich der Gattung det Rolemspie e. an. Der he Beste Tip von Volker ist "Sane at the Cosmic Forge" das sich neben "Poots of Darkness und Shining and the Darkness und Shining and the Darkness "better er mit of the Cosmic Poots of Darkness und Shining and Shining and the Darkness" on der Darkness und Shining and Sh



Richard

Auch Richard ist von den Lemmings solassmert all sie seine personliche Bestehlist andrenn Auf dem zweiten Patztummeltsichen The Secret of Monkey Island 27, gefolgt von den schellen Fitzern aus "Super Cars 2" Riches Game Boy wird int John solar dem PC werden ofters ein paar Monster aus Eye of the Beholden" verhauer.

Bernd Fiedler & Carlo Giesenregen

Soft- and Hardware Vertrieb



Von Commedore 1548,- DM

et. 150 Statte Reset.hres Rombiete PC (Konfligurierung nach Wurtsch) see 286 12 mm VSA Kante VSA -Montilor 525 n. 35 n. W 45MB NO. MS DOS 5 0 1999. DM ba 456/33 mt vSA Kante VSA -Montilor 525 n. 35 n. W 120 MB ND MS DOS 5 0 Ryus 2 0, Whodow 3 0, u. m. 8289. DM

| Works 2 G. Windows 3 G. G. W. Pr. | \$220, DM| | \$220

Alle Spute sind auf ihre Lauffähigkeit getester Wir bielen auch Artikei für andere Systime (Atan, C.64 Konsolen etc., zo: Wir sind für Euch er eichbeit. Mo. Fr. von 16 30-18 30 mit Do. bes 20 30 Uhr.

2 06 11/8 11 01 58

Welfram-von-Eschenbach-Straße 7, 5200 Wiesbaden, Tel 0611/8110158, Fax 8611/8110104, 8TX 120029 8110104e

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten!

Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte

sowie

Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden



HARDWARE - SOFTWARE - ZUBEHÖR Weddingstroße S, 1000 Berlin 65

Tel.: 030/4621079

SEGA Mega Drive Inkl. Soak 289 - DM SoundSdester 2.0 299 - DM SEGA Meater System II 175 - DM Ploi Mores Serial SEGA Gene Geer Inkl. Columns 289 - DM Ploi Mores Serial 79 - DM Ploi Mores Mariga 79 - DM

litel		Amige	24	Titel	2000	Anige	PC
20.5e-1m	4, 15	\$4.95		Cod Negs ?		6595	
atla Day II		64.85	19.85	enrivage IX Duel Part II	36.51	58.95	2.9
artis Exercise	35.65	45.95	47.95	Land Do and Comments	54.55	54.95	51.9
attle her	65.55	69.95	77.95	servings 97 and his	\$4.95	14.95	74.41
entire Facility			55 43	in to crater			14.55
2 1		- 3	2	and if the time		433,	78.0
and Low	45.55	15 85		Biographic actific Collection	45.51	435.	Ps. 9
Se Papi		18.85	29.65	fliance Nave	45.95	45.95	
See Gold	58.65	28.82	14.55	Michaelor II Floor a St	5.95	15.95	16.5
her I afters	6433	44.85	61.55	Might and Mass J		1885	17.7
innie		15.85	1873	Aight and Rope II		41.15	16.33
lex from:		26.85	86.75	Moothey		4895	21.11
No. of the	21.65	10.85	68.95	Jan "Sature"	48.55	65.91	71.5
audious of Brancies		\$8.85	51.95	Rest C		48.94	
No. at Anh profet		26.24	4	Augus	45.95	6 91	
erication		41.41	10.75	Push of Darbour 1962	42.7	68.91	65.51
milder.		28.82	40.71	ESSECT P		1983	
los Pagi	6.35	68.85	86.95	E Court	4554	1923	
OL 9301	8 55	28.84	58.65	Legion	4	4 91	
eeth Kolden at Korea	8 93	58.85	Fe 55	Estate of Helica	41.95	65.95	69.90
party Kragers at Royela numbers.	40.55	28.84	86.73	Ratio Start (PC Swel Fork	58.64	64.95	74.9
	63.95	65.85	61.85	Indied	18.57	18.31	
6	76.9	4.85	14:55	Laborate 1	59.	JE 25	
York Without of the Dark	10.4	72.55	69.95	Sanut of Slovk to Mond	271	45.95	112
ye of the Beholds:		12.55	22.55	Markey stand for 1	50.01	89.43	769
s7.h Kighthesk		18.55	10.55	Same of Sour Blade	417	61/85	15.5
9.1631	45.92	74.22			93.7	74.95	11.9
476902			84.55	when Service B	45.0	4935	153
are: Goods of Davis	499>	14.55	fa 55	Sea Oly and Populary	45.95	45.35	122
light of the introdes	\$8.95	88.55	16.9	See Serio	54.47	64.95	173
POST 2 9	2	7		Srarlight			168
glavay of the site Frant		65.95	84.15	SuperSpece investors	58.9	25.1	
guedlet t	44.9>	44.55		Systemate 4		52.95	
ohi-rr	45.95	65.95		Typege Has M. M. Turfor	4595	45.95	69.5
THAT CALVE IS	45.92	55.95	45.95	Termedy Drait Tiles	58.95	18.15	14.5
witon		44.95		The Seepson	58.9.	58.95	66 8
carrier 2005			44.95	Danistrevi M. F3 M	65.93	42.45	26 8
full Navi Share	45.95	61.95	45.95	Toor and the Grant	650	45.95	415
refered anni serber	55.55	61.95	41.95	Simonday	58.9	59.65	
bosen Dan	45.93	0>95	45.95	Neg spreader (54.5
www.Fred 2 Enhand	44.95	64.95		Monday land F-46	22.94	79.65	211
every Minde Mr. Social	1595	02.95		Lak Wil Bracket	2591	45.95	513
OFFNUNGSZEITEN:			9.00 bis		Turkderrerke	d Problem	-





ISBN 3 87791-263-X

1200 Seiten ISBN 3-87791-267-2

> Unsere Bücher erhalten Sie im Fachhandel und bei Ihrem Buchhändler

über GEOS 2.0.

1107 Seiten ISBN 3-87791-265-6 Handbuch!

ISBN 3-87791 268 4





lm neuen POWER PLAY Sparle-Sonderbelt 3 ab 22.November bu Ann Zeitschniten Höndler!

newerb

Life is live ach langer Wartezeit erteur dürfen in einem solchen Szenario mitmischen. Keine falsche Scham - Postkarte

scheint in diesen Tagen Abandoned Places aus den Schmieden des englischen Softwarehauses Electronic Zoo. En Test forat erst in der nachsten Ausgabe, da zum Redakronsschluß nur eine untertige Vorabversion vorlag, Als Entschädigung gibt's einen saftigen Wettbewerb mit folgen-

dem Hauptpreis Ein Live-Rollenspiel-Wochenende in England: Reise, Kost und Logis inklusive.

Verkleidete Schauspieler mimen grimmige Monster und fièse Zauberer, während ihr, in der Rolle der Helden, ein geplantes "Echtzeit-Rollenspiel" durchlebt Als Kerker mußte ursprünglich alles herhalten. was vier Wände hatte; mittlerweile gibt's n England und Amerika spezielle Kulissen-Dungeons in denen der Normalsterbliche gegen einen knackigen Eintrittspreis für ein paar Stündchen auf Schatzsuche gehen kann Zwei Gewinplus Power-Play-Redakher, die drei Fragen sind schnell heantwortet

1. Nennt uns vier Electronic-Zoo-Spiele.

2. Wie heißt die Welt, auf der Abandoned Places smelt? steht die Rollenspielgruppe in Abandoned Places?

Auf der Suche nach dem nachsten Briefkasten schreibt Ihr dann noch Euren Absender (Telefonnummer wäre auch ganz praktisch) und die Power-Play-Adresse auf die Post-

Markt & Technik Verlag AG Redaktion Power Play Kennwort: Live-Rollenspiel Hans-Pinsel-Straße 2 8013 Haar bei Munchen

Aus allen richtigen Einsendungen werden die Gewinner ausgelost Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 15. Februar





Eiserne Ente



Des Nachts auf einem verlassenem Wikingerschiff - Grusel Grusel

Quackshot

ach Mickey Mouse werkelt nun Comicheld Donald Duck in Segas Mega-Drive-Modulen Beim Durchstobern von Dagoberts Bibliothek fällt Donald eine seit langem vermißte Botschaft von König Garuzia, dem Herrscher des Duckschen Königreichs in die Hände. Sie erzählt vom sagenhaften Schatz des Monarchen. Leider wird er auf dem Heimweg von Kater Karlo und seiner Gang überfallen und seines hebgewonnenen Schriftstücks beraubt. Doch Donald gibt so schnell nicht auf und beginnt sein Abenteuer auf der Suche nach dem Schatz aller Schatze.

Ihr steuert nun diesen lustigen Burschen durch zehn Levels, die viele Gebiete unserer Erde repräsentieren. Auf einer Weltkarte könnt Ihr die Stattonen Eurer Reise aussuchen und per Flugzeug erreichen. Zu Beginn des Spiels stehen leddalich drei Levels zur Aus-

wahl. Nach gelösten Rätsein und Aufgaben kommen spater einige Abschnitte dazu, Habt Ihr eine Szene überstanden. erhaltet Ihr diverse Extras wie Schlüssel, Zepter oder Schriftrollen, die Euch so manchen Tip geben oder verschlossene Türen öffnen. Viele nette Leute helfen mit Hinweisen und allerlei nutzlichen Waften Donalds Standardwaffe ist das Saugnapf-Wurlgeschoß, mit dem er Feinde kurze Zeit paralysiert. Ab und zu setzt er eine Popcornkanone und einen Kaugummiblasen-Spucker ein.



Die Karte des Königreichs



Hier erwartet Donald ein nettes Geschenk von einer netten Lady

Quackshots leckere Grafik haut jeden Mega-Drive-Bestzer restlos vom Spielehocker Donald ist liebevoll und niedlich animiert, die Hintergründe sind traumhalt schön und das Scrolling butterweich Die Gegner-Sprites

und besonders Donald Duck enlicken dem Spieler so manchen herzhaften Lacher Startet Donald seine "Quak-Attack" (nach einem halben Dutzend eingesammelter Pepperoni) kullern sich Spieler und Zuschauer vor atemlosen Gelachter am Boden Die Musik st einzigartig stimmungsvoll und vollkommen abgetreht Der spielerische Teil der Entenorgie läßt im Gegensatz zu Grafik und Sound jedoch noch einige kleine Reserven blicken Zwar sind die höheren Lewel schön ver-

zwickt, aber nicht sehr komplex Ein paar mehr Rätsel hätten dem Jump 'n Run-lastigen Modul bestimmt ganz gut gelan Trotzdem sollten sich nicht nur Entenhausenfans das perfekt gestylte Stuel heschaffen



Leider ist dieser Iglu unbewohnt

Unterwegs tauern natürlich jede Menge dreister Gesellen, die Euch ans Bürzel wollen Diese Figuren betäubt Ihr mit einem geziellen Saugnapf-Schuß oder putzt sie mit Popcorn weg. So mancher niedliche Obermotz (beispielsweise ein Tiger, Mr. Duck-Vampir oder die Kater-Karlio-Dampf-presse) treibt am Level-Ausspresse) treibt am Level-Ausspresse (Level-Ausspresse) treibt am Level-Ausspresse (Leve

gang sein Unwesen.
Das Modul bietet außer unendlich vielen Continues auch
ein automatisches Erkennungssystem, das bei einem
apanischen Mega Drive japa-



Dieses Tigerchen ist nur am Hals verwundbar

nische und bei europäischen Geräten englische Texte hefert. Power-Tip: Seld ihr bis zur

herunerkrijk, sein in bil 20 herunerkrijk, sein bil 20 herunerkrijk sei



Donald im Fadenkreuz von Kater Carlos Himbeerhaubitze



Wir haben die Auswahl an Video-Spielen für alle Systeme!

Wir bieten Action, Spaß und Unterhaltung für jedes Alter. Wir haben die Video-Spiele, die Du suchst. Wenn Du also in der nächsten Zeit mächtig Spaß haben willst, komm zu uns und entdecke die riesige Welt der Video-Spiele.



TOYS"R"US gibt's in:

Aachen Würselen, Augsburg, Bochum, Bremen, Düsseldorf, Essen, Freiburg, Hagen, Hamburg-Eidelstedt, Hamburg-Harburg, Hannover, Heidelberg, Kaiserslautern, Kamen, Koblenz, Köln, Leipzig, Neuss, Nürnberg, Osnabrück-Wallenhorst, Paderborn, Siegen, Ulm und Wallau.

Lang lebe die Peitsche



Kurz vor Schluß trefft Ihr auf Graf Dracula persönlich

Castlevania

raf Dracula bittet zur Auraf Dracula billet zur dienz: Konami läßt nach "Gradius" ihren zweiten Image-Boliden aufs Super Famicom los. "Castlevania 4" entführt Euch wieder mal ins Schloß des finsteren Adligen Im Vergleich zu den Vorgängern wurde allerdings renoviert und ordentlich angebaut. Insgesamt elf Levels, alle mit untersch edlicher Grafik und in Abschnitte gegliedert, laden zur Hausbesichtigung ein.

Bestimmendes Spielelement ist ernaut die Peitsche, die unser Held in laufender, hüpfender und geduckter Position zum Einsatz bringt. Neben Mumien. Skeletten und anderen Plagegeistern habt ihr Hunderte von Kerzenhaltern als Übungsziele auserkoren, die nicht selten Extras bergen. Meist taucht ein Herzchen auf. das genre-untypisch nicht für frische Energie sorgt, sondern

Superwaffeneinsatz erlaubt. Wesentlich leckerer sind dagegen bessere Peitschen, neue Lebenskraft und ein paar weitere Waffen - pro Herzchen ein Schuß An manchen Stellen müßt Ihr die Peitsche Indvlike als Seil einsetzen, um Abgrunde zu überwinden.

Sobald Ihr einen Level samt Obermotz komplett geschafft habt, lockt ein Paßwort, das auf umgänglichen Symbolen basiert. Der 3-D-Chip kommt nicht nur beim Heranzoomen der Übersichtskarte zum Einsatz, sondern leistet auch im Spiel einiges. Räume, die sich um 90 Grad drehen, eine rotierende Tunnelröhre und schwingende Riesen-Kerzenhalter

sind nur einige Beispiele. Leider ist Castlevania 4 zur Zeit nur als Japan-Import mit japanischer Anleitung zu haben. Testmuster von CWM und Dynatex.



- Teil der Serie orientiert Die Adventure-Elemente der zweiten Episode auf den NES sind komplett ver-
- schwunden aus diesem Grund oibt's beim Japan-Import keine Verstandigungsproblema. Spielerisch

greift Konami bewährte Elemente auf Laufen, Peitschen, Hüpfen

Diverse optische Gags (mit sehr schönen 3-D-Effekten) und ein paar neue Features lockern das Geschehen auf. So unkompliziert der Ablauf, so motiviert kämpft man sich durch die Levels Dank

machtio großem Umfang schnell voran Grafisch oefällt mir das Modul nicht so toll (zu bunt, wenig Gruselatmosphäre), einige Highlights in höheren Levels sorgen alterdinos fur Pluspunkte. Einmalig mutig und grandigs stimmunosyoll sind dafur

Steren ein wahrer Ohrenschmaus Castlevania 4 bietet perfekt getunte, aber wenig innovative Plattformaction. Super-Famicom-Besitzer sollten auf jeden Fall zugreifen, auch wenn ein paar Extras mehr oder zusätzliche Spielden Paßwortern kommt man trotz elemente nicht geschadet hätten

Musik und Soundeffekte - in



Kleine Schloftkunde

Die Castlevania Reihe gehört ebenso wie "Wonderboy" zu den langlebigsten und erfolgreichsten Spieleserien. Leider blieb sie bis lang Nintendo-Fans vorbehalten Ledialich MSX Besitzer konnten sich systemfremd am Grafen Dracu. la erfreuen. In Japan und den USA sind bereits drei Teile auf dem NES erschienen. Zwei davon kann man schon bei uns kaufen, der dritte sof kommen. In Schwarzweiß hat Kona mi bislang zweimal zugeschlagen Auch hier gibl's offiziell erst einen Teil für den Game Boy, der zweile fra stel (noch) als Japan Import ein Schattendasein Weitere Versignen



3-D-Spielereien inklusive



Ein Mittelmonster macht Rabatz



Mil der Peitsche bahnt Ihr Euch einen Weg durchs Gruselschloß



Elf Levels mußt ihr insgesamt überstehen



Muß man haben



Prügeleien mit Monsterhorden erfordern eine Spur taktisches Geschick

Final Fantasy 2 ist das mit Abstand schönste Konsolennollenspiel Gegen den Spielwitz dieses Plachmoduls verblaßt sogar das Sega-Konkurenzspiel "Shining in the Darknoss" Ledder wird de Grafik von Final Fantas y? 2 dem 16-Bi-Listan-

derd nicht gerecht und unterscheidel sich nur unwesentlich von den NES-Fassungen Über entgangenen Augenschmaus trösten dafür die exzellenten Musiksfücke und zahlreiheiten hinweg. Final Fantasy sprüht nur so vor frechen Deta is knackigen Monstern und erfrischenden Handlungssprüngen Rätselkönige fühlen sich strecknweise eiwas unterfordert, wer leber auf Entdekkungsraise geht, Ga-

che spielerische Fein-

genstände aufspürt, Monster vertrimmt und sich an der tollen Story erfreuen wilt, bekommt ein erstklassiges Spiel geboten wir wollen mehr davon

HA

Genre: Rollenspiel Hersteller: Square, Zirka-Preis: 170 Mark

R FAMICOM

ound: 78% Schwierigkeit: mitte

Final Fantasy 2

Desen Monat brach eine wahre "Final Fantasy". Modulflut über unsere Redakton heren Neben den beiden Garne-Boy-Spielen "Final Fantasy Legend 2" und "Final Fantasy Legend 2" und "Final Fantasy Adventure" trudelte noch rechtzelt gid amerikanische Version des Super-Famcom-Rollenspiels "Final Fantasy 2" ein (heilt in Japan "Final Fantasy 4").

In einem Märchenland treibt ein böser Ritter namens Golbez sein Unwesen, Golbez versucht, acht Kristalle zu rauben. um seine persönliche Macht zu steigern. Ihr übernehmt die Rolle eines edlen Bittermanns. der Golbez das Handwerk legen soll. Zu Beginn des Spiels seid Ihr in Begleitung eines Ritterkollegen, später wollen sich rund ein Dutzend weitere Spielfiguren der Party anschließen Allerdinas können sich nur fünf Personen zu Eurer Gruppe gesellen Glücklicherweise hängt

die Zusammensetzung der Party vom Handlungsverlauf ab, so daß nie mehr als funf Bewerber gleichzeitig auf der Matte stehen

Dungeons, Städte, Schlösser sowie die Öberweit sind aus der Vogelperspektive zu sehen. Stapf ihr in eine Stadt, ein Schloß oder einen der zahlreichen Läden, wird der Orentsprechend vergrößert gezigt. In den Städten könnt im Waffen, Rüstungen und Heiltränke kaufen, Euch mit den Einwohnern unterhalten und in örliche Kneipen einschren.

Trefft ihr unterwegs auf Monster, wird ein spezieller Kampfbidschirm eingeblendet. Hier ist Eure Truppe nebst Monsterhorden von der Seite zu sehen Je nach Charakterklasse stehen Euch unterschiedliche Kampfoptionen wie Flucht, Zaubern oder Draufhauen zur Verfügung, Auswirkungen auf den Kampfverlauf haben nicht



Sogar einen Mond besucht ihr im Verlauf des Abenteuers

nur die taktisch richtige Auswahl der Aktionen, sondern auch die Aufstellung der Charaktere. Diese könnt Ihr in einem besondern Menu verändern. Dankenswerterweise wurde dem Modul eine Batterie verpaßt, die vier Spielstände speichert. Das Speicherde speichert. Das Speicher-

Feature läßt sich allerdings nur

auf dem Land und auf speziell gekennzeichneten Dungeonfeldern benutzen

Das Modul paßt übrigens nur in die US-Version des Super Famicoms. Habt Ihr ein japanisches Grundgerät, müßt Ihr Euch einen passenden Adapter zulegen. Testmuster von Galaxy. mh



In Städten könnt Ihr einkaufen und Euch mit Einwohnern unterhalten



Mit einem Luftschiff segelt Ihr elegant über die Landschaft

Träge Turbos



Viel Geballer, aber pur wenig Spielspaß

un ist's zirka ein Jährchen her, daß mit den ersten Super Famicoms auch das Vorzeige-Rennspiel "F-Zero" nach Europa einflog. Die balleriastine Neuauflage "Hyper Zone" stammt aus dem Hause Hal, das die Raserei zeitgleich mit dem "JB-King"-Joyboard (exklusiv fürs Super Famicom) auf den Importmarkt bringt.

Hyper Zone fordert den 3-D-Chip: Wie bei F-Zero flitzt Ihr mit einem witzig aussehenden Weltraumgleiter über eine Rennstrecke, die sich über dem Erdboden durch den schwerelosen Raum schlängelt. Der Beariff "Erdboden" ist nicht ganz korrekt; es laden Euch vielmehr sieben fiktive Planeten zu einer Hochgeschwindigkeitsdemonstration Außerdem gibt's lede Rennstrecke genau

genommen zweimal; eine verläuft "oben", die andere "unten". Mit dem Joypad wird so nicht nur gelenkt, sondern auch nach oben und unten ausgewichen. Konkurrenten findet man ın Hyper Zone keine: dafür quälen massig Hindernisse und ballernde Aliens den gestreßten Piloten. Ihr habt ebenfalls eine Bordkanone installiert und könnt außerdem Gas geben und bremsen. Eingesteckte Treffer und Ausrutscher über den Streckenrand verringern Euren Energievorrat, den Ihr durch Befahren von Tankmarkierungen wieder aufpeppt.

Habt Ihr bestimmte Strecken gemeistert, erhaltet Ihr ein neues Vehikel. Neben veränderten Fahrverhalten, bedeutet das auch effektiverer Artillerie Testmuster von Contitronic.

Schon "F-Zero" war für mich, obwohl als gutes Spiel erkannt, nicht der Hochgeschwindigkeitshit, den viele meiner Kollegen in ihm sahen Zumindest beweist "Hyperzone", daß man trotz

ähnlichem Bildschirmaufbau vieles noch schlechter machen

kann. Hyper Zone ist eher ein neuzeitliches "Eliminator" (viëlleicht erinnert sich noch jemand 3-D-Chip



phantasielose und unonginelle Gerase trotz tapfer arbeitendem



Genre: Action Hersteller: Hal. Zirka-Preis: 120 Mark

SUPER FAMICOM

39%

Pistol-Stick 1000

Wing Commander I & II Secret Weapons o. Lutiwaite, Gunship 2000, Red Baron

DM

Händleranfragen ererlinscht! - Bestellannahme bis 21 Uhr

Der Videospielclub "DOUBLE TROUBLE" informiert DIE SENSATION IN BERING THE "DOUBLE TROUBLE" VIDEO GAME WORLD!



SCHINDLER-RENCK & SEITZ Tel: 0911-354342, Fax 0911-355411 Grolandair, 52 • 8500 Nürnberg 10 Videokonsolen, Computer und Zubehö

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

Rosente mer Str. 928 8000 Munches 88 5000 Frankfurt 1 Forgesgasse 4 7000 Stuttpart Könin-Karl-Str 69/Nahe Wilhelmol 2800 Bremen 1 Bickenstr 44/Nahe H Ilmannot. 6595 Malez/Gustavsburg Darmstädter-Landstr, 83 * Tela 061 34-533 99 " 10 16 Str 421 2000 Hamburg 56- / 1000 Berlin 12 Wilmersdorfer/Ecke Goethestr 39/40 Tel., 030-31246 42

U Bahn H Warmunderle s 8260 Mühldert A-6020 Initalizaci Herieldorferstr 12 A-1140 Wien A-5020 Salzburg Wolf-Dietrich-Str Z

1-20722 Miland C so Vitt Emanuele 15 Tal - 080_4489780 Tel., 069-131 0361 Tel - 07 11-55 86 01 Tel.: 0421-302345 Tel - 040-54 30 10

Tel.: 08631-15972 Tel.: 05 12-48 26 26 Tel.: 02 22-882 14 40 Tel: 0662-872833 Tel.: 02-795047





Doppeltes Lottchen



Der Obermotz des Rollenspiels ist ein harter Brocken (Final Fantasy Legend 2)

Final Fantasy Legend

Teil 2 & Das Adventure

n Europa fristet die Rollenspielserie "Final Fantasy" unverdienterweise ein Mauerplumchen-Dasein. Nur ein Game-Boy-Modul aus der Serie, das Spezial-Szenario "Final Fantasy Legend", gab's bistang hierzulande zu kaufen. In Japan und den USA schöpfen Rollenspieler aus einem ganzen Final-Fantasy-Repertoire. Für das NES gibt es bislang drei Module, der vierte Teil (in den USA Teil 2 genannt) ist erst kürzlich für das Super Famicom erschienen (siehe Test in dieser Ausgabe)

Größter Nachteil der Originalspiele aus dem fernen Osten: Die japanische Sprache stellt auch Hobbylinguisten vor große Probleme, Nun sind zwei weitere, englischsprachige Module für den Game Boy fertig. Der offizielle Final-Fantasy-Legend-Nachfolger und ein weiterer Titel, der durch den Zusatz "Adventure" kenntlich gemacht ist. Während sich "Final Fantasy Legend 2" grafisch und spielerisch eng am Vorläufer orientiert, präsentiert sich das Action-Adventure "Final Fantasy Adventure" im "Zelda"-Ge-

Im reinrassigen Rollenspiel Final Fanatsy Legend 2 steuert Ihr, wie schon im Vorgänger, eine vierköpfige Abenteurergruppe durch Ländereien, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Eure Aufgabe ist es, besondere Steine, "Magis" genannt, wiederzubeschaffen. Insgesamt sind 77 dieser Magis in neun Welten, die nochmals in 15 unterschiedliche Gebiete unterteilt sind, versteckt. Zu Beginn des Spiels kann die Party aus vier verschiedenen Rassen zusammengestellt werden. Zur Wahl stehen Menschen, Mutanten, Monster und Roboter. Je nach Rasse entwickeln sich die einzelnen Figuren im Laufe des Spieles etwas anders. Menschen. Roboter und Monster eignen sich besanders für grobe Prügeleien, Mutanten entpuppen sich als zünftige Zauherer

Im großen und ganzen gibt es bei Final Fantasy Legend 2 nur wenige, aber entscheidende Unterschiede zum Vorlaufer. Gleich geblieben sind das Kampfsystem (rundenweise) und eine Hundertschaft Gegenstände, die Ihr finden und kaufen könnt Im Gegensatz zum ersten Modul dürft Ihr dank Batterie nun drei Spiel-Bei beiden Snielen

gibt's auf Knopfdruck eine Charakterstatistik



etai

'M

Hin

Spi

SA

SDI

das

SO

led

de.

ger

Mo

ver

ŕ

MIK	E (.21	600d
НР	74 86 20 20	P	tomn26 ower20
AP RR	36	ы	6826GF

Hier hat der geplagte Rollenspielfan wahrhaft die Qual der Wahl Beide Module aus der Final-Fantasy-Familie stehen ihren großen Brüdern auf NES und Super Famicom in puncto Spielspaß in nichts nach Naturlich sind auforund des kleine-

ren Speicherplatzes der Game-Boy-Module geringe Abstriche bei der Komplexität zu machen. aber an dem Rollenspiel wie auch am Action-Adventure knabbern selbst Experten einge Tage. Neben dem spielerischen Gehalt brillieren beide Programme durch techn sche Detailfulle Die Grafiken für Monster. Dungeons und Städte liebevall gezeichnet, die unterschied chen Musikstücke akrıbisch und abwechslungsre ch komponiert. Ein Gag des Rollenspiels In den Kne-pen der Städte konnen alle Musikstucke mittels Juke-

box abgespielt werden Es fällt schwer, einem der beiden Spiele den Vorzug zu geben. Beide Finat-Fantasy-Versionen haben ihren eigenen Reiz, spielen sich fantastisch und sorgen für erhöhten Batterieverbrauch. Meine personiche Empfehlung kauft Euch baida

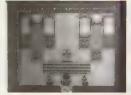
Genre: Rollenspiel Hersteller: Square, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY

Sound: 68 % Schwieriakeit: leich!

Genre: Action-Adventure Hersteller Square, Zirka-Preis: 70 Mark

81% Sound: 70%





Im Vergleich: Final Fantasy IV auf Super Famicom und das Action Adventure auf dem Game Boy

sände statt nur einem speithern Eine besondere, neue "Memo"-Funktion behält alle linweise, die Ihr im Laufe des Sn els erhaltet. Stolpert Ihr heispelsweise über den Namen "Ashura", tauchen alle Hinweise die Ihr später zu diesem Namen bekommt, unter dem entsprechenden Stichwort (Ashu-

ta) in der Memoliste auf. Ein weiterer Unterschied ist das geänderte Beförderungssystem. Mußtet Ihr Euch im ersten Spiel neue Hitpoints oder verbesserte Eigenschaften noch im Laden kaufen, erfolgen Beförderungen jetzt automatisch. Ehenfalls neu sind besondere Spielfiguren, die sich Euch unterwegs zeitweise anschließen. Meistens bleibt deser "fünfte" Charakter nur so lange bei Eurer Truppe, bis ein bestimmter Miniauftrag erledtat ist.

Halten sich die Unterschiede zwischen Final Fantasy Legend 1 und 2 noch in Grenzen. sieht's bei dem "Adventure". Modul schon elwas anders aus Hier ist deutlich zu sehen. daß statt eines reinrassigen Rollenspiels das Action-Adventure "Zelda" Pate gestanden hat. Statt einer ganzen Horde wird hier nur eine SoloIhr solltet schon einmai alle Akkus aufladen und mehrere Ratlenesatze kaufen. Wer sich eines der beiden Module anschafft. wird für die nächste Zeit exzellent unter-

winder erstaunlich was man mit der nötigen Kreativität aus dem kleinen Game Boy herausholen kann: Wer Final Fantasy Legend mochte, wird auch vom zweiten Teil begeistert sein. Am bewährten Spielprinzip hat sich kaum etwas geändert, sieht man

einmal von der neuen, sehr tüch-

halten. Es ist immer

tigen Roboterrasse und den neuen Speichermöglichkeiten ab. So ist die Verlok kung groß, sich für Stunden zu verkriechen und auf die spannende Suche nach den verschwundenen Magi zu gehen. Wer es etwas hektischer

und aktionsgeladener mag, kann auf das Adventure ausweichen und sich dort elegant durch den riesengroßen Kontinent prügeln. Vor diesen Modulen können so manche "ausgewachsenen" Compulerspiele nur noch den Hut ziehen



Unverkennhar ist die Ähnlichkeit zu Zelda: Das Action-Adventure gleicht dem Vorbild fast wie ein Ei dem anderen

spielfigur durch das Märchenland Glaive gesteuert. Ein düsterer Herrscher, der fiese Dark Lord, hat Eure Freundin gekidnappt. Die holde Maid kann nur befreit werden, wenn Ihr einen Sagenbaum sowie einen Supersäbel findet

Die Oberwelt von Galive nebst einigen Labyrinthen sind aus einer Draufsicht zu sehen Wie in Zelda ist das Land in kleine, immer einen Bildschirm große Bereiche eingeteilt. Verlast Ihr das Bild, wird nicht gescrollt, sondern "umgeblät-

tert" Dem Vorbild entspre-

chend tummeln sich zahlreiche kleinere Monster nebst ein paar extradicken Ohermotzen in den einzelnen Abschnitten. Per herzhaftem Feuerknopfdruck (Knopf A) prügelt Ihr mit der aktuellen Waffe auf die Angreifer ein. Mit Knopf B wird entweder ein besonderer Gegenstand (z.B. eine Spitzhakke, um Geheimwände zu öffnen) aktiviert oder einer von gut einem halben Dutzend Zaubersprüchen ausgelöst.

Für leden vertrimmten Gegner erhaltet Ihr Erfahrungspunkte Ist eine bestimmte Anzahl erreicht, wird der Held befördert. Per Knopfdruck wählt Ihr selber aus, welche Eigenschaften (Stärke, Ausdauer, Willenskraft und Weisheit) der Figur angehoben werden, Kämpfernaturen Punkte eher auf Muskelkraft: wer einen Magier heranzüchten will, sorgt für hohe Weisheitspunkte.

Damit Ihr das Abenteuer nicht in einem Rutsch durchspielen müßt, wurde auch diesem Modul eine Batterie verpaßt, Beiden Programmen liegt reweils ein rund 80 Seiten starkes englisches Handbuch und eine farbige Landkarte bei. Testmuster von Galaxy.

Im wilden Süden ist der Teufel los!

OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Versand- und Ladengeschafte Stuttgarter Str.99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11/8 56 85 34 - 85 03 25 Fax 07 11/8 17 99 95

Jetzt neu: Konsolen zu teuflischen Preisen

			Bestellser	vice:			
Saarland: 14-18 Uhr 06841/64587	Hess 12-18 069/6		Bayern 12-18 Uhr 089/761908	NRW 12-18 U 02307/7		Baden 12-18 Uhr 0761/382590	
SEGA Mega D yourc			CARTRID			Mickey Mouse 44 Cher Gournot Michaelum	79.95 69.95
Attened Beast Sonic Sega Master System 2	379,00 389 D0 109,00	G-Loc Leader Board Mickey Mouse	75.95 t.ch 87,95 Alie	neboy-Tragetaschen	24.95 89.95 47,95	Nevy Seale Nemes as Ning Boy	69.95 69.95
SEGA MASTER Bonanza Brothers Bubble Bobble Dragon Chrystal Great Footbar Line of Fre	94,05 94,95 94,95 94,95 94,95	Pango Psychic World Puttar Golf Shinob Super Monaco GP Worlder Boy Woody Pop	57.95 Am 57.95 Am 74.95 Bo 57.95 Bo 57.95 So 57.95 Bo	sck, Footbal/Basebell ners Autoprouro	67,95 57,95 47,95 47,95 87,95 57,95 67,95	Nobunaga s Ambilion Raperboy Pengun Wara Prawe Masien R-Type Roge: Rahbir Side Praixet	89 95 49 95 69,65 69,65 79,85 79,85 71 95
Melics Running Bafrie Sonic	94 95 94 95	NINTENDO Nimbodo Super Ser Nintendo NES	289 00 But	ne Barbie ne Brost i Ergher Douce letten	67 95 27 95 54 95 67 95	Simpsons Skalu Tour do 1 troir Skale Die Bad Rad Streetory Strakes	69 95 69 95 49 95 79.95
SEGA MEGA DRIVE Centunon Glosside in Ghoete Golden Alte King s Bounty Michay Mouse 2 Fanta. Might 6 Magic 2 Mysur. Defender	121,95 121,95 111,96 101,95 121,95 139,95 111,25	A Boy and his Blob Boulder Dash Defender of the Crosin Ouck Tables Kesta Culpids Kung Fu Pisparboy O'sarbum Fighter Tanois	84,95 Car 87,95 Cy 84,95 Doo 94,95 Dro 64,95 Dyn 64,95 Final	(eyana	67,95 67,95 49,85 54,95 57,95 54,95 87,95 87,95	Shoopy Sho Shife Shoos Adventure Shoos Adventure Shoos Adventure Shoos Adventure Tad-Gater Tannes Turngan WWF-Superstare	58 95 59 95 57 95 49 95 79 95 40 95 67 95 69 95
PGA Galf Rambo 3 Sorve the Hedgehog Super Monago G.P	121 95 94,95 111,95	Top Gun World Cup	94,85 Fish 84,85 Fort	Dude fied Zone gryte's Quest	77,95 79,95 54 95	ATARI LYNX Grundgedit Checkered Field	199,00 87.95
Sword of Vermition The Simpsons-Jewel Master Wanderboy 3 Zany Col	131,95 104,95 111,95 121,95	GAME BOY Gameboy Incl. Tetra Ballerineset in Nebrei Gameboy campe	156,05 God 69,95 God 24,95 Ha	n rs 2 Wresting	67,95 57,95 47,95 77,95 7,94	Hard Diving Ishido Kux Pac Land Page Boy	79,85 77,85 74,95 72,95 74,95
SEGA GAME GEAR Game Goar Grundgeral	289 00	Gameboy-Verstärker	24.95 sha		67.95 67.95 87.95	Rampage 5 T L N Hunner	74 95 17 95

Die Hard

Genre: Action-Adventure

Hersteller, Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

The Immortal



Will Harveys grafisch herausragende Kerker wanderung wurde kom petent vom Amiga auf das Mega Drive Ebertragen Inhaltlich hat sich nichts veråndert. Ihr steuert einen graubärti gen Zauber ehrling durch sechs Dun geon Levels, um Euren Lehrmeister zu. befreien und nebenbei einer ganzen Monslermenagerie das Fürchlen zu lehren Viete nützliche, teils gar mäch bg magische Gegenslände werden er beutet, gefunden oder eingekauft. während Plaudereien mit Dungegn Passanten manche Hilfestellung bie Ien. Wer alte Fallen eines Levels über ebt und die Rätsel knackt, erhält ein

Paßwort und Zugang zum nächst liefe Erfreulich daß die größte Schwach stelle der Vorlage ausgebügelt wurde Während eines Zweikamples "zoo men" die Kontrahenten auf die volle

MEGA DRIVE

ren Stockwerk



Qualität statt Quantität: The Immortal baut auf Atmosphäre.

Bildschirmgröße heran und erleich tern so (auch durch die Einführung ei ner Ausdauer und Gesundheitsanzei ge) das Zuschlagen und Ausweichen Die v elfähligen Todesarten einer Spiel Jour schon beim Vorbild der grafi sche Hit, spielen sich so jedoch eben falls uberdimensional vor dem Spie lerauge ab. Nicht danz rugendfrei Testmuster von Flashpoint

Doppelt gemoppelt

Ms. Pac-Man



bisland eines der wenime, das nicht vom "Pac Man" Virus infiziert wurde Nachdem sich Atari Games entschlossen hat, unter dem Tengen Label Module für Segas 16 Bit Boliden zu veröttentlichen, konnte die Immunität natürlich nicht mehr lange Bestand haben. Bevor in Kürze die 3 D Variante "Pac-Mania" auf uns zukommt, wird "Ms. Pac-Man" prä senhert. Im Veroleich zum Arcade Original wurden jede Menge neue La byrinthe, verschiedene Spielmodi und der "Pac Booster" hinzugelügt. Alles in allem warten 36 vertikal scrollende Geisterbahnen, durch die Ms. Pac Man entweder klassisch gemullich oder modern flott dank Pac-Booster schlenderl. Ein ungeahnt witziger Zwei Spieler Modus (im Team oder gegeneinander) erganzt das muntere



Neue Labyrinthe sorgen für geptlegte Abwechslung

au

Pil enfressen. Logischerweise kann das enlache Spielkonzept mit der Komplexital moderner Geschicklich xe.tsspiele nicht mithalten trotzdem hat mich das Modul überzeugt Entweder man liebt's oder man ignoriert's das Prädikat Beste Ms. Pac-Man Variante a ler Zeiten 1 ist der Ten gen Adaption allerdings michlizu nehmen Testmuster von Theo Kranz mg



Genre: Geschicklichkeit

Hersteller Tengen, Zirka Preis 100 Mark

MEGA DRIVE

GNADENLOS - DER KONSOLEN- und SOFTWARESPEZIALIST

Schwieriokeit: mittel

MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN

25.00

45.00

45.90

45.90

40 00

29.90

AMIGA Battle Isle Bundesliga Pro Double Dragon

Leander Lotus Esprit 2

Football Crazy

Megalomania Lemmings Data

Flight of Intrude

Kings Quest 5

66%

488074 & 0161 - 2830778 069 - 29776

Outrun

Head Busters

Putt'o Putter

Space Harner

Sonic Hedgehoc

Quackshot

Wonderbou GAMEBOY

Lightniave

78%

SEGA MEGA	
Aeroblaster	69.90
Alrwo f	69,90
Alien Storm	69,90
Arrowflash	33.90
Atomic Robokid	59.90
Bare Knuckle	75,90
Basketbail	59,90
Battlemaster	89.90
Birnini Run	69.90
Bonanza Bros.	49.90
Crackdown	39,90
Dangerous Seed	49 90
Darius II	79,90
Devil Crush	79,90
Dick Tracy	35,90
D J Boy	29,90
Dynamite Duke	49,90
EA Icehockey	79,90
El Viento	79.90
Elemental Master	69,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantas-a	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Fatal Rewind	89,90
Fighting Master	79,90
Gainground	49,90
Ghouls'n Ghosts	59,90
Golden Axe	55,90
Golden Axe II	79,90
Gynoug	75,90
Hurrican	35,90
Immortal	79,90
Insector X	35,90
James Pond	69,90
John Madden 2	79,90

level Master

Ka - Ge - Ki

69.90

49.90

Halley Wars

547 & 0	89.
Magical Hat	49,90
Megatrax	49 90
Mercs	79,90
Might & Magic	89,90
Monsterlair	39,90
Outrun	49,90
PGA Golf	79,90
Phantasy Star II	129,90
Phantasy Star III	129,90
Raiden	99,90
Rambo III	55,90
Road Rash	79,90
Rolling Thunder	79,90
Shadow Dancer	44,90
Shining Darkness	129,90
Sonic Hedgehoc	69,90
Spiderman	55,90
Super Monaco GP	79,90
Super Shinobi	69 90
Starcontrol	75,90
Starflight	99,90
Thunderforce III	79,90
Turrican	79,90
Valis III	69,90
Volleyball	55,90
Wor d Cup Soccer	69,90
688 Sub Áttack	129.90
GAME GEAR	
Akkuset	59,90
Widegear	29,90
Aleste	59,90
AX Battler	45.90
Basebalt	45,90
Frogger	45,90
Galaga '91	49,90
Monaco GP	45,90
Golf	30.00

	99.90	(Licht/Lupe)	
	55.90	Caseboy	19.90
	79,90	Akkusat	
			45,90
	79,90	Smartboy	15.90
	44,90	Afterburst	35,90
à	129,90	Matecrass	29 90
	69,90	ishido	19,90
	55,90	Soccer	29,90
P		Turrican	55,90
	69 90	S FAMICOM	
	75,90	Joystick JB King	179,90
	99,90	Actraiser	69,90
	79,90	Blg Run	59,90
	79,90	Castlevania	119 90
	69,90	Gradius	79,90
	55,90	Ghost n Ghouls	109,90
ır	69,90	Dodgeball	99,90
	129.90	Hyper Zone	99.90
3		Darius Twin	89,90
	59.90	EDF	109.90
	29,90	Formation Soccer	99.90
	59.90	Lemmings	109.90
	45.90	Little Ninja	99,90
	45,90	Pilatwings	69,90
	45,90	Simple	49,90
	49.90	Super Stadium	69,90
	45.90	UN Squadron	99,90
	39,90	Pro Baseball	79.90
	45.90	Pro Soccer	99.90
	10,00	110 000001	00,00

01 - 205t	,,,,	1345
Raiden	109.90	Lethal Xcess
PC ENGINE		Silent Service 2
Atomic Robokid	15,90	Simpsons
Bullfight	12,90	MS-DOS
Chase HQ	12,90	Bundes ga Prof
City Hunter	12,90	Lemmings Data
Doraemon	14,90	Gunship 2000
Drunken Master	11,90	Larry 5
F 1 Dream	14,90	Might & Magic 3
Form, Armed F	14,90	Police Quest 3
Ordyne	12,90	Pools of Darkness
Paranoia	15,90	Secr Weap Luftw
Pacland	11,90	Battle Isle
Power Golf	19,90	Longbow
Rock On	12,90	Willy Beamish
Sidearma	14,90	Mad TV
Space Harrier	14,90	Weitere Spiele auf
Tale of Monster	11,90	trage lieferbar.
Volviev	14,90	Leferung erfolgt pe
Yaksa	12,90	NN+ 9,50 Versand-
Final Lap Twin	29,90	kosten.Spiele fur
Moto-Roader	29,90	Sega, Gameboy,
P 47	29 90	Super Famicom uno
R-Type I	39,90	Geo sind Importe of
Vigilante	29,90	dt Anlertung Druck
Wonderbay	29,90	ler, Intum undPreisa
World C Tennis	69,90	derungen vorbehall

	14,90	
	12,90	
	29.90	
	29,90	
	29 90	
	39,90	
	29,90	
	29,90	
8	69,90	
	67.90	
nf.	67,90	
3	58,90	
	58,90	
	53,90	
	58.90	
	67.90	
D.	44,90	
Bľ	80.90	
	80.90	

KALIF

Lethal Xcess	58.90
Silent Service 2	71 90
Simpsons	58,90
MS-DOS	
Bundes ga Prof	67,90
Lemmings Data	53.90
Gunship 2000	80,90
Larry 5	80,90
Might & Magic 3	76.90
Police Quest 3	80,90
Pools of Darkness	63,90
Secr Weap Luftw	80,90
Battle Isle	80,90
Longbow	80,90
Willy Beamish	80.90
Mad TV	80,90
Weitere Spiele auf	An-
frage lieferbar.	

It Antertung Druckfeh
er, Intum undPreisan
erungen vorbehalten
Vir haften nicht für
ompatibilität der
piele.
Snadenios Elektronik
ertriebs GmbH
loschetsrieder Str 28
- 8000 Munchen 70
CIALL ADEANCED

Super Famicom und Neo

Seo sind Imports ohne

Genetischer Fehltritt

Shadow of the Beast

Im Tempel Nekropolis na ja werden genetische Ex perimente an unschul digen Kındern durchgeführl, um grau enhafte Geschöpfe mit pewaltigen Kräften zu erschaffen, die den Ober motz beschützen sollen. Eines dieser Geschöpfe verweigert jedoch den Dienst und macht sich statt dessen auf, seinen Verunstalter zu eliminie "Shadow of the Beast" das you zwei Jahren bereits für den Amiga er schien, ist ein Geschicklichke Isspiel. in dem Ihr mehrere Levels durchlauft und mil gezielten Hieben oder Schüs sen eine Handvoll Gegner aus dem Weg räum! ihr seht das Spielfeld von der Seite und könnt auf Leitern klet

Insgesamt ist die Mega Drive Ver sion wesent ich einfacher zu spielen als der Amiga-Vorgänger Die Kolli



Der erste Level wird aus vielen Paralax-Ebenen aufgebaut

sionsabfrage ist ungenauer, man trifft leichter Spielerisch bleibt aber nicht viel übrig Wenige, langweilige Geg her die mit einem Schlag verschwin den und magere Hupf- und Klettere-n lagen. Auf dem Amiga war wenig stens der Sound spektakulär, was man von dem Mega Drive Gequake nicht behaupten kann. Finger weg von dieser total unnötigen Umsetzung n

Genre Action

Hersteller: Electronic Arts. Zirka-Preis 120 Mark

IEGA DRIVE

lern und Euch ducken

Schwierinkeit: leich!

Hardcore-Games

Speedball 2

Nach diesem Spiel gutlechtzt jeder Endzeit freak, Der Matador aller Sportarien des 21 Jahrhunderts ist auferstanden Mit Eurem Team "Bru tal de Luxe" bolzt Ihr durch die Eiga des belieblesten und blutigsten Sports des neuen Jahrhunderts. Werterhin stehen ein "Knock Out" oder der Kampf gegen einen zweiten Spieler zur Wahl. Ziel ist es, eine Meta kugel mit Hilfe sämtlicher faulen Tricks in das Tor der gegnenschen Mannschaft zu ballern. Die scrollende Kampfarena bielet auch andere Punktespender an Multiplikatoren. Bonusfelder und das Zusammenschlagen eines Gegners bringen wertvolle Zähler Dabei fäßt sich sogar Ge'd herausschlagen. Die Kohle dürft Ihr dann ins Training der Mannschaft investieren

Speedball 2" bietet härteste Ac Lonkost und massig Spielspaß à la



Die besten Torszenen dürft Ihr in Zeitlupe genießen

Bitman Brothers, Grafik und Sound sehen gegenüber dem Original zwar eine Idee abgespeckter aus, lindern aber den prachtvollen Brutalo-Spaß nicht die Bohne. Nach anfänglicher Hektik und Frustration motiviert Speedball 2, dank Paßwortsystem, un gemein Für Sportfans, die gern harte Spielchen knacken, empfehlenswert Testmuster von Game-Play.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Imageworks Zirka-Preis: 110 Mark

MEGA DRIVE

Sound: 60%

Schwierigkeit: schw

73%

Flight-Yoke 2000



Der Profi-Joystick für den Einsatz mit Microsoft Flight Simulator, Airline Trans. Plint, Airbus 329, Grand Prix, NASCAR Racing und viele andere IBM PC Spiele!

ced 2-Port Gernecard bis 486/50 MHz pur 79. Reukell inscht? - Bestellannahme bis 21 Uhr



Jetfohter II

Joe Montane Football

Legend of Faerghail e. 1 Lemmings

unke Kurs Disk 1-5 je Lotus Turbo Chall. 2 Manchester United Eur.

NEO GEO C ENGIN

688 Attack Sub aa

SUPER FAM/NES

Super Stadium Final Fight S Ghoulan Ghosts 129

GAME GEAR VERSAND + LADEN Mo.M. Fr 14:00 19:00

kosteniose Preislisten

75.95 a. A. 79,95 79,95 25,95

ET 05

BB 94

75,95

70,95

25.05

64,95 70,95

60.95

64,95

6 KR REGENSBURG Prüfeninger Weg 9 * 8401 Pentiling



Ein guter Rat! .esen Sie besser nicht Bestelinotruf 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2

Armour Alley Megatraveller 1 Midwinter 2 * MIG 29 Fulcium Bandit Kinge Might & Magic III M. U. D. S. (Amigs/PC) † N. A. M. Battle Con Battle Isla Black Gold * Blues Brothers Bombuzal + Xenon 2 I 84.95 69.95 N. A. M. North & South I On the Road 25,95 Piretes Police Quest III Pools of Darkness Bundesiga Man, Prof. * Cadaver * Carlavar, The Pay OH ... Cadher*The Pay Off Cashes* Chips Challenge Chuck Year, AFT 2.0 Chuck Year, AH Combel Command H. D. Red Baron s Red Baron di 58,95 Return of Medusa Secr of Monkey feland 2 80.95 Secret Weep, o.t. Luftw Shadow Sorcerer * Direct Springers II Creuteros * 83.95 F-15 I) Strike Eegle F-15 I) Scenario Diek 72,95 Sorcerere Appliance Space Queet IV Speedball ! Fale Gates of Dawn ' Falcon 3.0 ° 69.95 Flight of the Intrude 85,95 Spirit of Adventure Flight of the Intri Georgia Khan * Gods Golden Axe Great Courts 2 Gunship 2000 Heart of Chine * 83,95 Super Monaco G. P. The Games Winter C EFF Hillatrant Rivan TV Sports Football! Imperium! It came from the Desert! Marlords ' Wing Commander II

> Xenon II I 8.95 3D-Construc. KitST90,95-PC Am 116,95 gramms he wherter to tale the effon son erfrager. Anderungen und intumer

Wing C Speech Acces.

64,95 69,95

39,95

64.95

GAME GEAR®

Flashpoint Elektronik & Spiele Vertriebs GmbH Hamburger Str. 68 2360 Bad Segeberg Fax 04551/1342

Mega Drive

Golden Axe II

NEU NEU NEU

Quak Shot Devil Crash

Double Dragon

Shining in the Dark. Shanghal III

Streets of Rage jap.

Ghostbusters Jap. Wonderboy \

De Cap Attack

Darius II Jap. Star Control Star Flight

GAME BOY. Flashpoint

Elektronik & Spiele Vertriebs GmbH Elisabethstr. 68-70 Tel. 0431/737121

149.94

59.94

84.94

59 94

64.94 59.94

39.94

Game Boy

Grundopråt ab 269.94 Grundgerät Incl. Tetris

84.94

109.94 129.94

89.94

NEU NEU NEU 99.94 Robocop II Bugs Bunny II a.A. a.A. Terminator II

59.94 59.94 Turrican Final Fantasy II Final Fantasy Adv. 79 94 79.94 Simpson's 59.94 Blades of Steel Home Alone / Kevin 59.94 54 94 ecmo Bowl Megaman Fortified Zone 64.94 59.94 139,94 Beetlejulce Dick Tracy a.A 84.94 0 4 Double Dragon II a.A Ninja Galden a.A

> Roger Rabbit NUR 59.94

Out Run Jap Turrican Hunt for Red October NUR 94.94 word of Hope Mickey Mouse Double Dragon Dr. Mario

PREISSENKUNG hunderforce III

Popoulus

Game Gear Grundgerät dt

ingl. Coloums 289.94 Quak Shot ,ap 59.94 Golden Axe Iap Galaga 91 lap.





HAL Wrestling

Brain Bender 59.94 Bomberboy II 59.94 59 94 T. M. N. Turties 59.94

Battle Toads NUR 59.94

alle Game Boy Spiele mit englischer Anleitung.

FLASHPOINT: Leistung

Händleranfragen erwünscht ! Erfragen Sie weitere Hits und Neuhelten für Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Sega Master, PC-Engine, CDTV, GT, Game Boy und Atari Lynx Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 10,-

PP 2/92 Coupon Fordern Sie den neuen FLASHPOINT HAUP KATALOG an Senden Sie diesen Coupon mit einem adressierten Rückumschlag und DM 2, in Briefmarken an unsere Segeberger FLASHPOINT-Adresse Sie den neuen FLASHPOINT HAUPT

videospiele/tests.

Megaflunder

Robocod

Land hat's night dedau ert mit der Mega Drive Version von "Roho cod" Kein Wunder der Unterwasser agent bietet sich für eine Umsetzung neradezu an. Er ist bunt fuslin und hüpft frohgemut durch die Gegend Wie in der Computerversion, muß auch der Modul-Pondineun in mehre. re Abschnitte unterteille Levels von den bösen Helfern des verruckten Dr. Maybe befreien Um dieser Aufgabe besser gewachsen zu sein, ist das ge heime Fischstabchen mit einer eisen harten Panzerung ausgerüstet, mit der Feinde einfach zerguelschl wer den Zusatzliche Extras frischen die Lebensenergie auf und machen kurz fristig unverwundbar Wer ein magi sches Kreuz lindet, darf sich über ein Extraleben freuen Der Mega Drive Pond hat gegenüber seinem Kollegen von der Amiga Fraktion um eine Flos



Pond streckt sich mit seinem Superanzug zur Decke

senbreite zugelegt. Er sleuert sich et was weicher über die Plattformen Auch das leichte Ruckeln der Compu terversion hat man dem fischigen Agenten abgewöhnt Leider krankt auch die Modul Version unter dem Mangel an Extras und Spielelemen ten. Für Plattformprof s läßt so die Motivation etwas nach



Genra: Sport Harsteller: Electron c Arts Zirka Preis 120 Mark

MEGA DRIVE

73%

Kampfsportinflation

Sound: 66%

Ninia Gaiden

Das "Ninja" im Titel gelitse verrat's. Segas neue ster Actionstreich fürs Game Gear ist ein äußerst prügellasti ges Jump'n'Run im "Shinobi '-Still Mit einer Feuertaste wird gesprungen. mit der anderen laßt Ihr Eure Klinge kreisen. Drei von insdesamt vier Le vels bieten Altbewährles in grafisch hubscher Kuksse. Gruben und andere Hindernisse werden übersprungen, Feinde gemeuchelt und Extras (die gibt's im Uberfluß) eingesammelt einem bildschirmgroßen Extra Level, dort mûßt Ihr mindestens ein knappes Dutzend Treffer anbringen, um Paßwort und Zugang zum nächsten Ab schnitt zu erhalten. Nur im dritten Level sieht die Aufgabenstellung radi ka, anders aus. Ihr erkfeltert ein verti kal scrollendes Hochhaus und müßl

dabes herunterfallenden Gegenstän



Der zweite Endgegner attackiert Euch durchs Bullauge

den und lästigen Tieren auswelchen bzw. ihnen eins auf den Deckel geben Nett, aber nicht weltbewegend Falls Ihr mit nur vier mittelmäß g langen Levels auskommt, könnle Euch Ninia Galden die Zeit bis zum Erscheinen der nächsten offiziellen Shinobi Ver Testmuster von Contitronic



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR -Sound: 60 % 68%

Pizzamarathon

Teenage Turtles 2

Turtles, Pizzas und kein Forte Der wievielle uns mit der Game Boy Version von Teenage Mutant Hero Turtles 2" ins. Haus flattert, läßt sich kaum mehr ern ren Helden vermummte Ninias und ballernde Endgegner über mehrfach unterte lte Levels an den Panzer. Fund besonders miese Gegenden der Turt es He-matstadt mussen von den Sch ldkroten spr.ngend und prügelnd durchquerl werden. Haben sich alte Turtles-Fans dank unveranderter Steue rung schnel, warmgespielt, solllen sie dennoch auf Liberraschungen gelaßi sein. Je nach Level muß auch geklel leri, geskalet oder Lift gefahren wer den während der Bildschirm nicht nur horizontal, sondern auch vertikal scrolt Pizzas (zur Energieauffri

schung) und Bonusrunden gibt's



Grafik de Luxe: Der zweite Handheldstreich der Turtles

ebenfalls. Konami hat's mal wieder geschafft, ein grafisch hervorragen des Actionsnie auf den Bildschirm zu zuvor Außerem bietet Turtles 2 viel Abwechslung und ein paar Gags Pru gelfans müssen zugreifen. Testmuster



Genre: Geschicklichkeit Hersteller Konami, Zirka Preis, 70 Mark

AME BOY

Sound 77%

Zwei-Stufen-Stückwerk

Tonkin Soccer

mit "Suner Soccer" auf dem Super Famicom angedeulet hat, daß sie durchaus an können schicken sie gug Tonkin Soccer" auf den Platz Anlangs seht Ihr das Snietfeld aus der Vonetner spektive gescrollt wird ausschließ Sobald the einen langen Paß spielt zweite Perspektive umgeblendet. Zwai seht thr pach wie vor alles von oben dafi, rist ietzt der panze Platz aboebil det - der Ubersicht wegen Nähert

sich der Ralt einem relevanten Spieler

verlolgt the das Geschehen wieder



Kicker-Komnetenz sucht man leider vergebens

modul hinter den Envartungen zu rück. Ein naar Tirmiere werden ausgetranen, danach verschwindet's in dei Schublade Ode Grafik kaum Sniel witz, zu unubers chtlich - der Game Boy ist für rasante Sportspiele leider nicht sonderlich geeignet Ausnah men wie "Golf" und "Tennis" von Nin tendo beståtigen die Regel, Testmu ster von Conlitronic



Genre: Sport Hersteller: Tonkin, Zirka-Preis: 70 Mark

Schwierigkeit: mitte



Halley Wars

Das einzig Außergewohnliche an der Vert kal-Ballerer Halley Wars" ist die Tall sache, daß Ihr die Feinde nicht unde schoren enlkommen lassen solliel Durchbrechen zu viele Aliens die Front drohl ein vorzeitiges "Game Over" An sonsten gilt Mitte maß im Überfluß Grafik, Sound, Extras. Gegner. ohne Uberraschung, alles schon gesehen Hailey Wars ist Durchschnittsaction mil ener Handvol Levels. Bestenfal's für Bailer Freaks interessant Testmuster von Contitronic.

Genre: Action Hersteller Taito Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 51% Schwierigkeit: einstellbar



Awesome Golf

Wahrend sich die Game Gear Konkurrenz mit "World Class Leaderboard schmuckt fahrt Atan Awesome Golf auf. Ganz so out wie der Compulerspie nicht, aber Go ffans dürfen bedenkenlos zugreifen. Awesome Golf ist ein gutes einer Menge Optionen und guter Grafik mit kleinen 3-D-Einlagen Prachtschla ge gelingen ebenso wie frrläufer in Bun ker, Teich oder Gestrupp, Testmuster von Atarr.

Genre: Sport Hersteller: Atari Zirka-Preis 80 Mark

LYNX Grafik 70% Schwierigkeit: mittel



Scrapyard Dog

Eine der wenigen Eigenentwicklun gen Lurs Lynx beschert uns der Ge schickichkeitstest "Scrapyard Dog" Das Modul ist allerdings weniger für eignet. Man hupft wen, ginspinert durch sucht seinen entführten Lieblingsköter Alles in allem ganz nett, aber langfristig Musik schließen sich dem mittelmäß gen spielerischen Niveau an Testmu ster von Atan.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Atarı Zirka-Preis: 80 Mark

Schwierigkeit: mittel



Robotron 2084

The show ones on: Ein wederer Arca. de Old.e wurde auf dem Lynx verewigt 'Robotron 2084" war eines der ersten reinrassigen Ballerspiele. Auf dem Bild schirm sehl Ihr ein paar Dutzend kleine Ihr, der Rest großtenteils Feinde. Ihr dürft in alle Richtungen laufen und schießen sind alle Gegner eliminiert ocklider nachste Level Trotz fehlender Extras hal mir das perfekt umgesetzte Robotron Spaß gemacht simpel, aber

Hersteller: Shadowsoft Zirka-Preis, 80 Mark

66%

chwieriakeit: schwer

VIERZIG VÖGEL UND

UNBEGRENZTE BEUTE

Falls es ein modernes Militärflugzeug geben sollte, daß in 'Birds of Prey'™ nicht vorkommt, ist es wahrscheinlich nicht wert, geflogen zu werden.

Also, ob Du ein Pilot vom Westen oder ein sovietischer Pilot



sein willst, ob Du ein Kampfflugzeug oder einen Bomber fliegen willst, alles das kannst Du in einem einzigen Spiel.

Jeder der verschiedenen Einsätze, von Aufklärungsflügen und Sperrflügen bis zu Bombenangriffen und dem Abwurf von Fallschirmjägern, ist ausbaufähig. Die Möglichkeiten sind unbezrenzt.

Du kannst von einem enormen militärischen Aufgebot zwischen insgesamt 40 Flugzeugen, darunter die F-117A Stealth Fighter, Tornado F MK.3, BAC Harrier Gr MK.3 und Mig-29 Fulcrum, wählen.

Für welches Du Dich auch entscheidest, Du wirst Dich in einer erschreckend realistischen Simulierung moderner Kriezsführung wiederfinden.

Und welchen Einsatz Du auch wählst, Du wirst in eine absolut realistische Umgebung mit ständiger Action auf Land und See fliegen.

Aber bevor Du abfliegst, mußt Du die Positionen Deiner Feinde planen und die Strategien, mit denen Du sie vernichten kannst. Dann bewaffnest Du Dein Flugzeug aus einem erstaunlichen Arsenal mit Hi-Tech Waffen.

Wenn Du erst in der Luft bist, wird durch komplexe mathematische Berechnungen die Höchstleistungsfähigkeit, die Dein Flugzeug realistisch erreichen kann, kalkuliert, je nach seinem Gewicht, seiner Ladelähigkeit und Aerodynamik. In vierjähriger Arbeit haben Argonaut Software etwas entwickelt, das Jez San als "die realistischste und dynamischste Welt, die je erschaffen wurde" bezeichnet. Alles startklate.







Verkaufragenten Umrted Software GmbH, Hauptsrasse 70. 4855 Rietberg Te: 05244-4060 Profisoft GmbH, Heinrich - Hasmeer Strasse 33, 4500 Ourabruck Tel 0541 - 22065 Lenuresoft GmbH, Robert Bouch Strasse 1, 4703 Boener, Tel 02138 690 News Software GmbH, Birkenstrasse 42, 4000 Dusseldord 1, Tel 021 676201 Kingdorft GmbH, Gruner Weg 23, 5100 Achten, Tel 0241 15205 A.



Shadow Soresret 78,80 86,80 Typhopo of Shell 79,90 Weltere Spiele and Antrage Spiele mit shehm """ sind bei Brunkergung noch nicht leißmar Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (+7 50 DM).

> Postfach 191341 1000 Berlin 19 Tel.: 030/3218272 Fax: 030/3218272



S.T.U.N. Runner

Im Gegersalz zu den obestangsein gene Computervessonen bringt die Juris unsetzung eines der Restar rübet die das Arcaze Ongraf vermeltet "St.LI.N menner" ist en 30 Geschstel obeste test mit Behnatmosphäre De Röhre unsch die Ih zulz wommt dereiht zu kommt dereiht zu kommt dereiht zu vom der aufgrafen ander der Aufgrafen mohtte, gad zugelein Es gold kanne bessere Hermersson all zu mielbegen ist das Spelprings aller aufgrafen Lubetensvert de Sprachaus gebe Teismister von Alan mag bete Teismister von Alan im den

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Atari Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 64%
Grafik: 69% Sound 68%
Schwierigkeit: mittel



The Simpsons

Die lastich könnische Zeichenfack spige The Sinisposi'r hal mixweiben der Game Boy heimigswicht Bart muß sich in einem Ferenzam um Albeis hem. Beneisschwärten, spiedigen Klasseriamendeu um dar dieder muß klasseriamendeu um dar dieder muß klasseriamendeu um dar dieder muß der sollen sich und sonispositie heim sich von der sollen sich und sonispositie der sollen
Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Acclaim Zirka-Preis 70 Mark

GAME BOY 62%

Grafik 62% Sound: 51%

Schwierigkeit: mittel



Sonic the Nedgehog

Die Game Geer/Abrantis der rasanten gel Heitziged entspricht fast 100 prozen big dem Master-System Vorbird Some't beleit ein erstidassiges Jump'n' Rün. das den Game Geer technisch auser at So flottes Scrolling in alle Richtungen, oppgaart mit vellen, pinnta durchdachten und grafisch beendruckenden Leviste, erebt man setten Ein Mult Sira Geer erebt man setten Ein Mult Sira die Geer Feals selbst ween man schon die Mega Dire-Verson hat. mg die Mega Dire-Verson hat.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Sega Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 81 % Gralik: 83% Sound: 63%

Schwierigkeit: mittel



World Class Leaderboard

Für Golffans schlägt die Stunde der Wahrheit "World Class Lagarboard" beteit alles was en klasse Gorfspel aus zeichnel. Leufer wurde ber der Masste System Unsetzung (weder mat 111) der Handheid Aspekt nicht betacht, beene Battere, ken Palwort, kein zeich web sich dehalt en sein Stoft, erhalt eine realistische, abwechs lungsreche und tangfristig motweren er Golfsumschein und mehr der Golfsumschein und der Golfsumsch

Genre: Sport Hersteller: U.S. Gold Zırka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 80 % Grafik: 74% Sound: 53% Schwierigkeit: mittel



Solitaire Poker

Genre: Denkspiel Hersteller. Face/Sega Zirka-Preis 70 Mark

GAME GEAR 65%

Grafik. 43% Sound. 62% Schwierigkeit: mittel



Double Dragon 2

Mit Double Dragon 2" falletter tun en wirdunger Nachfolger des Prügelklas suers ins Haus. Allein oder mit einem einerschlichen Mitsteller wurd vor hin zontal scrüßendem Hintergrund mit Kick Sprung und harter Faust auße räumi Die Schlagwarneln sind tech begrend dabt überaschi das Spell mit begrend dabt überaschi das Spell mit begrend dabt überaschi das Spell mit begrend dabt den sich Sound für Prügellans sij das kompte leinte Modul. am kalzes "Muß" Die Schwengkeitsgrad ourlie Anflange ; doch weschereben

Genre: Action Hersteller: Acclaim Zirka-Preis 70 Mark

GAME BOY 74% Grafik: 74% Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer

dynatex

Videospielhändler des Jahres 1991

Gewählt von den Lesern des ultimativen Videospielemagazins GAMBLE!



GEO MEGA DRIVE

(Nintendo)
SUPER FAMICOM

 NAM 1975
 199. E-Swat
 49. Big Run
 69.

 Baseball 2020
 329. Quak-Shot
 99. Caveman Ninja
 139.

 8Man
 329. Rolling Thunder II
 109. Zelda III
 139.

SEGA GAME GEAR

ATARI

Nintendo GAME BOY

Axe Battler 69.- Chequered Flag 79.- Final Fantasy II 79.Galaga 91 69.- Stun Runner 79.- Final Fantasy Adv. 79.Ninja Gaiden 69.- Viking Child 79.- Robocop II 69.-

Versand: Dynatex GmbH Natorper Str. 6 4755 Holzwickede



Laden:
Dynatex GmbH
Brückstr. 42 - 44
4600 Dortmund 1

Händleranfragen erwünscht.

Tel: (02301) 4134 oder 4153 Fax: (02301) 2634

BERLIN AMK BERLIN Hallen 1 und 2 3, -5. April 1992

2. April 1992 Fachbesuchertag 2.4.1992/Fachbesuchertag 10:00 - 18:00 Uhr

10:00 - 18:00 Uhr 3. - 5. April 1992 9:00 - 18:00 Uhr

Weitere AMIGA-Messen: Köln

8. - 11. Oktober 1992



AMI Shows Europe GmbH Dr.-Wintrich-Straße 8a W-8017 Ebersberg

Fax 0 80 92 - 2 58 07



Diese Anze ge wurde komplett auf dem Amiga erstellt

IRCARE HOME



Die Mega-Arcade-Konsole mit Neo Geo Stick, Arcade Power Stick und Konamis "Vulcan Venture"-Platine.

er kennt nicht die zahlreichen Abende, an denen vor dem Kinobesuch noch einmal ordentlich in der Spielhalle um die Ecke abgezockt wird Doch der Spaß hält sich, trotz toller Automatenhardware, in Grenzen Schuld daran ist nicht zuletzt das nervenaufreibende "Insert Coin" und der darauf folgende "Plumps" Eurer Munzen - ein ordentliches Arcade-Spielchen ist nicht gerade billig. Doch aufgepaßt: Besserung ist in Sicht. Wer Automaten liebt und das nötige Klerngeld entbehren kann, darf sich letzt über eine interessante Hardwarebastelei freuen.

Klaus Wolf aus Neuwied hat ein Gerät entwickelt, mit dem fhr alle Arcade-Platinen mit dem "Jamma"-Anschluß zu Hause abspielen könnt. Dafür braucht Ihr lediglich einen Fernseher oder Monitor mit einer handelsublichen Scart-Buchse. Das Maschlinchen



Mit der Mega-Arcade-Konsole dürft Ihr "Aliens" nun zu Hause spielen

sich der "Ein-/Aus"-Schalter,

ein Regler für die 5-Volt-Be-

triebsspannung (bei einigen Platinen sind Feineinstellun-

gen nőtig - aber problemlos

zu bewerkstelligen) und zwei

Anschlüsse für Joysticks, Der

Neo Geo Stick paßt ohne weite-

trägt den klangvollen Namen Mega Arcade Konsole (MAK), ist nicht größer als ein Brotkasten (20 x 10 x 15 cm) und läßt sich problemlos auf Eurem überfullten Schreibtisch unterbringen

An der Vorderfront befindet

kann sogar Eure Stereoanleuger mithoren Die Ruckseib eine Die Ruckseib eine für das mügletieferte Montonkabel und den Jamma-Kabelanschüß Jetzf fehlt nur noch die nöttge Software. Welche Spiele laufen nun auf dieser Maschine und wöher kann ch se bezehen? Prinzipteil laufen auf

ge Software. Welche Spiele laufen nun auf dieser Maschine und woher kann ich sie beziehen? Prinzipiell laufen alle Automatenspiele, die mit elnem Joystick gespielt werden. Arcade-Titel, die eine besondere Hardware bieten (z.B. Rennspiele à la "Out Run" oder "Rad Mobile") könnt Ihr nicht benutzen. Auch einige ältere Spiele, wie den Klassiker "Asteroids", müßt Ihr abschreiben Fast alle neueren Platinen (elwa ab '84) sind dank "Jamma"-Adapter in hundertprozentiger Automatenqualität zu

res. Segas Arcade Power Stick

kann eingesandt und nach kur-

zem Umbau ebenfalis benutzt

werden (bleibt dabei Mega-

Drive-kompatibel). Weiterhin findet Ihr auf der Vorderseite

des Gerätes eine Kopfhörer-

buchse Per Cinch-Stecker

genießen. Die Kehrseite der Medaille ist allerdings der Preis. Während das Grundgerät mit 700 Mark noch erschwinglich ist (ohne Joysticks), schlagen die Platinen ganz schön zu Buche. Eine nagelneues Spiel dürfte um die 2000 Mark kosten. Erschwinglich werden ledoch ältere, weniger erfolgreiche Titel. Hier könnt Ihr zwischen 200 und 400 Mark so manches Schnäppchen schlagen. Di-Automaten-Fachzeitschriften bieten sich als Quelle an Wer sich dieses schnucklige Teil anschaffen will, der sollte sich an den M&B-Versand in Niederzissen wenden. Diese Firma bietet auch ein paar nette Arcade-Piatinen an.



72VAV7 2092

COMPACT DISC



The Blessing: Prince of deep Water

Joverhofft kommt oft. Das eher unbe kannte Rock Quartett "The Bless no" leaf sich mächtig ins Zeug. Effektreiche. wohltemporierle Power Musix qu'ilt aus den Hochtonkalotten Lobenswert. Nicht nur die Texte erzählen Storys, auch aku stisch naßt's. Trotz epischer Länge drift ten die Lieder selten ins Belanglose ab. fesseln den Zuhörer mit immer neuen Si felementen. Wer auf handlesten Erlebnis Rock zum aktiven Zuhören stehl, darf zugreifen Stimmungsvolles Highlight "Back from Managua" mg

MICA MICD TOOMS 11 Tracks / 57:48 Minuten POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMPACT DISC



Enya: Shepherd Moons

Eile mit Weile Langsame, getragene Kompositionen prägen den seichten Sil berling. Einige Songs könnten bei Sir Arthurs Ritterrunde erklingen, andere pflegen klassische oder orchestrale Ele mente. Wer nicht rege aufpaßt, darf sich über eingeschlafene Füße nicht wun dern. Sicherlich lockt die enpagierte Chanteuse mit beruhigenden Elemen ten, etwas mehr Dynamik hätle dem Al burn alterdings gut getan Entweder schwebt Ihr auf Wolke 7 oder die CO fan del auf dem Altmul

> Wea 9031-75572-2 12 Tracks / 43:34 Minuten POWER-WERTUNG: für Fans

COMPACT DISC





Blues Band: **Fat City**

Populäre Blues-Musik, europagerecht aufbereilet, die Blues Band weiß, wie man sich verkauft - im positiven Sinn Statt Hardcore Melancholie à la John Lee Hooker zu verbreiten, machen die Engländer modernen Blues mit traditio nellem Touch Die Arrangements sind durchgehend wuchtig: mal fetzig, mal dezent, Bläser legen sich leidenschaft lich ins Zeug. Die Songs gehen ins Ohr sind kompetent und ohne Verlatisda lum. Genau die richtige CD, gefahrlos in für Blues Brothers. mo

RCA PD 75106 12 Tracks / 51:23 Minuten POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMPACT DISC



Michael Jackson: Dangerous

Er wollte wohl noch kommerzieller werden, als er ohnehin schon ist, und holle sich einen Rap-Produzenlen ins Haus, der die typischen Jackson-Fetzer in einem Allerwelts-Hämmerrythmus und drei Jahre alten Harmonien unter gehen läßt. Dann gibt es noch drei uner tränliche Schmachtfetzen und einige wenige Lichtblicke, die den Michael Jackson erahnen lassen, der mat das meistverkaufte Album der Welt gemacht hat Gebt mir den la len" Jackson wie dert

> Sony/Epic 465802-2 14 Tracks / 77.06 Minuten POWER-WERTUNG: für Fans

COMPACT DISC



Genesis: We can't dance

Heissal Nach den letzten schlappen Soloplatten (inklusive Mike and the Me chanics) zeigen sie im musikalischen Verbund, warum sie alle fünf Jahre wie der die Plattenhillisten anführen. Man che der überlangen Stücke fangen recht behabig an, so daß man geneigt ist, die Vorlauftasle zu drücken - aber durch halten fohnt sich, die zweiten Hälften entschädigen Bestes Beispiel "Driving the last spike" Geradezu gemal ist das Title stuck I can't dance" Ein Ohren schmaus für Genesis Fans.

Virgin GEN CD 3 12 Tracks / 52:14 Minuten POWER-WERTUNG: hervorragend

COMPACT DISC



Matt Bianco: Samba in your casa

Wer südamenkanische Rythmen (handzahm pop gespult) sucht, war bei Malt Bianco immer an der richtigen Adresse Sieht man von ein paar ziemlich blöder "verhousten" und "verrapten" Numment ab (die dummerwe se gleich am Anfanc der Platte liegen und Hörer abschrecken bielel auch die neue P atte des Duos wieder die beliebten Harmonien und Melodiebôgen Unsere Anspiettips, "Let if whip" und "You're the Rhythm

> Eastwest 9031-75505-2 10 Tracks / 43:22 Minuten POWER-WERTUNG: durchschnittlich

BUCH



New York Trilogie

Paul Auster out zu Recht als eine der literanschen Entdeckungen der letzten Jahre. Die in der "New York Trilogie" ver einlen Krimina romane bestechen durch aus dichte Almosphäre. Auster spielt vir tuos mit den Erwartungen des Lesers neue Wendung. Wer sich auf eine unge wohnle Lesereise einlassen will, ist hier an der richtigen Adresse.

> ISBN: 3-49912548 Autor, Paul Auster Preis: 12.80 Mark POWER-WERTUNG: empfehlenswert

BUCH



Ich nun wieder

Yuppie Autor Jay McInemey, der mit seinem Erstimaswerk "Bright Lights B.g City" (verfilm) mit Micheal J. Fox) ei bleabt verliebt in sein Suiet. Auch in "Ich nun wieder" dreht sich alles um die zv nische und kaputte Großstadtiggend Seine unreifen Helden verlieren sich. wie gehabt, zwischen Drogenrausch und Designermäbeln

> ISBN: 3-49804329-3 Autor: Jay McInerney Verlag: Rowohit Preis: 25 Mark POWER-WERTUNG durchschnittlich

BOCH



Powermonger

Strategieführer für alle "Powermonger" Verzweifelten Unter der Federführung von Peler Molyneux hat das Bullfrog Weg zum Weltenherrscher aufgezeigt Fur jede der Inseln wird in Tagebuch der ist das Buch nur für Leute mit gulen endisch steht Ihr bald im Wald.

> Bezug: United Software Autor: Bullfrog Software Preis: 22,50 Mark POWER WERTUNG! empfehlenswert

BUCH



Playmasters Compendium

Brenda Garno, die die Handbücher der Wizardry Spiele in Szene setzt schrieb das komplette "Piaymaster's Compendium" für Wizardev VI. Hier fin del der verzweidelte Abenleurer alle Kar eine Liste aller Gegenstände und Mon

> ISBN: 0-926846-61-2 Autor. Brenda Garne Verlag: Import Zirka-Preis: 40 Mark POWER-WERTUNG: empfehlenswert

> > DM 89.90

DM 49.90

DR 119.90

Distribution präsentiert:

Spielen ohne Kabel!





INFRAROT-JOYPAD

- * für Sega Mega Drive
- * 2 Spieler Modus (mit Extra Joypad)
- * Dauerfeuer
- * Zeitlupe
- * Funktionsfähig bis 6 m Entfernung
- * 1 Joypad + Empfänger

- * Extra Joypad
- * 2-Spieler-Set nur
- (2 Joypads + Empfänger)

ZERO-LASER Distribution

Niggistr. 5c - 8000 München 50 Versand erfolgt gegen Nachnahme plus 9.- DM Versandkosten.

Tel.7698220 - Fax.8120570



Der mit dem Wolf tanzt

"Den Westen kennenternen, bevor es inn nicht mehr gildt" Der kragsmäde "euhant John D. Dunbar ißbl sich an den äufersten Rand der Ziwisstann ver setzen. Die Westen können sich noch ungefrübt ihren bleindwäigen Schlächt eterorgien an den nessigen Büffelherden der Pätre hingeben und den letzten nich tebenden Indiamen hie Existenz grundlage untergraben

Das Tienra des Films st damit Mar umstander hier ein Copp stalleiter sumstander hier einer Grupp stalleiter Soldat erfählt in der Ersamient der Soldat erfählt in der Ersamient der Soldat erfählt in der Ersamient der Soldationer Soldationer der Augement der Erhimatundung jegit m verprügen Vergleich der Kültungegen späler Indianz nut Weile Lübersweit die Aussage Korm Costness, an der im Grunde sichen Insige keiner mitter zuerfelt. Daß die Indiander keinerswegs die widen, sültundsson Binstanen waren, als die sie zu gegebener Zeit gerne hingestellt wurden

Fast unmöglich, nicht schon von dem K nof im und seinen Inhalten gehört zu hapen. Die infernationale Fachnresse zoilte den eingeheimsten sieben Oscars durchaus angemessenen Tribut. Nun auch auf Video. Und trotzdem Die Schwächen der Kinofassung scheinen sich in der Heimversion zu multiplizie ren Während die kollosale Cinema scope Landschaftsstimmung im Kino über so manch fehlende Straffheit in der Handlung hinwegtröstet, erzeugt ihr Wegfallen dahe.m nach 90 Minuten (der Hälfte) Laufzeil bereits eine wohlige Schläfrigkeit Darum nur für Videolans ab 2x2 Meter großen Monitor zu emptehlen - für alle anderen: "Little Big Man" und 'Der Mann den sie Pferd nannten" waren knapper knackigere Fil me zum Thema.

Regie: Kevin Costner Produzent: Jim Wilson und Kevin Costner Drehbuch: Michael Blake Darsteller: Kevin Costner, Mary McDonell, Graham Greene, Redney Grant Lautzelt: ca. 173 Minuten FSK-Freigabe: ab 12 Jahren

Video-Anbieter: VCL/Carolco

Communications GmbH

POWER-WERTUNG:

durchschnittlich

VIDEOFILM



Traume

Akura Kurosawa ist wohi hierzulande der belannisels jaanssche Rogsel jaanssche Rogsel.
Übwohi in senem Mutterland micht be sonders hoch angesehen ("Wel zu ich der einzige ich der andere ich der andere ich der unter der einzige ich der andere holle ich des unter große Beachtung der Kritiker in Cate unter große Beachtung der Kritiker in Cate unter große Beachtung der Kritiker in Cate unter große Beachtung geder Kritiker in Cate unter große Beachtung zu haben ein zu haben der sich der

"Träume" als Film zu bezeichnen, ware sicher vermessen und allein schon technisch nicht angebracht. Statt run den 115 Minuten ligearer Handlung ent führt Kurosawa den Betrachter in verschiedene, angeblich in sich abneschlossen, filmische Traumsegenzen Deutlich ist zu sehen, daß Kurosawa eigene Erinnerungen, Angste und Vorstel lungen in die Geschichten eingebracht hat. Das fängt bei der traumatischen Er zählung des kleinen Jungen an, der Waldgeisler beobachtet und dalür be straft wird. Die filmische Traumorgie steinert sich snäter über düstere Krienserfahrungen zur apokalyptischen Angst vor einer nuklearen Kalastrophe

Wer bei Kurosawas Träumen einen Act onknaller à la "Die sieben Samura. oder ein buntes Shakespeare-Drama im Stile von "Ran" erwartet, wird etwas ent täuscht, die Hand an der ungeötineten Chipstüle, vor dem Flimmerkasten ein dösen Cineasten die mit surrealistischen Bilderfluten klar kommen, oder auf Zelluloidkunst in Vollendung stehen. werden aufs Höchste zufrieden sein. Die "Träume" stimmen nachdenklich, regen zur anschließenden Diskussionsrunde an und liegen auch noch einige Tage später unverdaut im Magen des Kunst kenners. Träume ist ein schwerer Film. zudem sind einige der Sequenzen nur von Japanern zu verstehen und lösen in europaischeri Gehirnen leises Unbeha gen und Verwirrung aus.

Regie: Akira Kurosawa Produzent: Hisao Kurosawa, Milke Y. Inque Drabbuch: Akira Kurosawa Darstelia: Martin Scorsese Lautzelt: ca. 115 Minulen FSK-Freigabe: ab 12 Jahre Videoanbieter: Warner POWER-WERTUNG: empfehlenswert **VIDEOFILM**



Fantasia

Walt Disney gill als der Integriff der Comicgeschichte, Seine berühmten Figuren Mickey, Donald, Dagobert, Gody, Pluto, Mismie und alf die anderen niedt chen Wesen aus unzähligen Comichet ten und Filmen haben unsere Jugend zeit verstüllt und die eine oder andere Schusstunde verkürzt. Unter all den Zelfuloridwerken, in die

nen sich Disneys gezeichnete Helden tummeln, nimmt "Fantasia" eine Sonderstellung ein Mit diesem Werk erfühle sich Disney nicht nur einen langgehen ten Traum, sondern betrat filmisches Neuland Fantasia verouickt klassiche Musikstücke mit gezeichneten Bildern Eine "echte" Handlung gibt's im Prinzip nicht. Das besondere daran ist, daß die teilweise psychedelisch anmutenden Farbkompositionen sowie der eigenständige Zeichenstil sich mit der passenden Musikuntermalung zu einem gi gantischen Gesamtkunstwerk für die Sinne vereinen. Staunend verbringt der Zuschauer rund 2 Stunden vor dem Fernsehschirm Das Farbenfeuerwerk und der gekonnte Finsatz des Philadel phia Orchestras unter der Leitung von Leopold Storowskr, entrücken auch den aboebrühlesten Realisten in eine zau berhafte, vollkommene Welt aus Bild und Kland

Dewordt schon ab 6. Jahren freegep ben, dritter Nieder mit Desnys Earlas en recht weng antangen kinnen — satt uidegem Comer-Karmaku, gibt bunte, manchmal verwerrende Bilder de mit likassocher Müski unterleigt sond. Einen Versuch, sich zusammen mit den jurigeren Framlenmigfsderen diesen Film anzuschauen, site säber al leienal Wert Fartasse gelücht ein beson derer Ernemplatr, den est für zurück den Wirk zu Jaulen plat. – schlägen Des zu vijabt d., den est für zurück den Wirk zu Jaulen plat. – schlägen Des zu vijabt d., den est für zu vijabt d., den est für zu vijabt d., den est für zu vijabt d., den z

Ragie: Walt Disney Productions Producetive: Walt Disney Productions Derbbuch: Walt Disney Productions Lautzeit: ca. 112 Minuten FSK-Freigabe: ab 6 Jahre Videoanbieter: Bueno Vista POWEN-WERTUNG: empfehlenswert MUSIKVIDEO



James Taylor in Concert

> SMV 49 098 2 ca. 70 Minuten / 13 Tracks POWER WERTUNG: für Fans

> > MUSIKVIDEO



Alice in Chains: Live Facelift

Vortred de Zeiten als "Alice in Chansis" sich noch als Vorgruppe von "Megadealt" um die reichte Ender Islammung mittle. Der USF-formation füllt Blangst a lein die Konzertsalte Mit Reicht muß des Ouarist den Vergleich mit den Heiden der Zurift nicht sichsuern. Die Hypnotisch Langsamen Meist Arrangementsst die eiste Langsamen der Vergleich mit den Heiden der Vorgreicht und der Vergleich und der Vergleich der Vergleich und der Vergleich von Vergleich der Vergleic

SMV 49081-2 7 Tracks / ca. 36 Minuten POWER-WERTUNG: empfehlenswert

Die Antarktis wird ein Weltpark für alle. Wenn wir Menschen draußen bleiben.

Hol Dir den POWER Orghraid



Ann articipate Stock son POWER PLUT ist de lilli Bor Ordnor der stokt - www zementiert. Holt ihn Evch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!



JCT, ch will ____Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM [zzgl. Versandkosten] Ich bezahle nach Erhalt der Senduna

Shalle An

P12 31

COMME



Hotel Paranola

Die Journalistin Anna Stein hat ein Problem: Ihr ist es gelungen, belasten des Matenal über die korrupten Machenschaften einer Gruppe von Politi kern zusammenzutragen. Nachdem sie ım österreichischen Fernsehen die Ver offentlichung der Beweise angekund gl hal, schwebt sie in tödlicher Gefahr, Ge mietete Killer sind ihr auf den Fersen Sie kann die gedungenen Mörder zwar abhängen, doch dann lappt sie blind lings in eine andere Falle. Unter Drogen gesetzt wird sie zu Liebesdiensten an wildfremden Männern gezwungen. Der Feind sitzt hinter den Spiegeln, sieht al. les und filmt e fria mit. Wenn die neuale nge Reportenn ihre Ermittlungen nicht aufgibt, wird das pikante Fotomaterial veröffentlicht. Doch dann wird überraschend der Bautenminister Steinbach erschossen in seiner Jaodhütte aufoe funden War es Mord oder Selbstmord? Und allen widrigen Umständen zum Trotz, versucht Anna Stein, der Dingen auf den Grund zu dehen

Die beiden Österreicher Ronald Putz mythisch prientierten Trilog e "Aglaya" ler geschaffen, der zunächst einmasilionen können jedoch den (fehlenden) zen und nicht ganz über die unglaub te um unklar definierte Charaktere bin wegneifen. Manchmal rutschen die beiden Künstler zu tief unter die Gurtellinie um noch ernst genommen zu werden Um die Handlung zu straffen, håtte man aufgesetzte Szenen und viei Ballast her ausschmeißen sollen

Fazit Als Politthr ller ist "Hotel Paranora" nicht gefungen, für Freunde fantasievo ler Erzählungen dennoch emplehlenswert

Text/Zeichnunn: Putzker/Brödl Verlag: Comicplus Preis: 16.80 Mark POWER-WERTUNG: durchschnittlich



Corto Maltese: die Schweizer

Diesmal hat es Corto Mallese, den Einzelganger und Individualisten aus der genral frinken Feder des Manara Idols Hugo Pratt, in die Schweiz ver schlagen M.t seinem Freund Jeremiah Steiner will der Kapitan ohne Schiff einen Alchimistenkongreß besuchen. Auf dem Weg gorthin machen die Beiden beim Schriftsteller Hermann Hesse halt in dessen umfangreicher Biblio thek fallt Corto das Buch "Parzival" von Wolfram von Eschenbach in die Hande well id eichm eine andere Form der Rea lität vorgaukeit. Er Infft zunächst auf Klingsor, einen korrupten und schamtosen Ritter, der mit seinen lustigen Da men im "Schloß des Lasters" lebt Er versucht die Ritterordnung des heifigen Grals, des Kelches des Abendmahls. der das Lebenselexier bewahrt, zu zer stören Doch dieser furchterregende Genenspieler des naiven Parzival ist Corto zunächst äußerst sympathisch Statt ihn zu bekampfen, macht er sich sogar daran, ihm zu helfen. Doch das ruft den Teufel persönlich auf den Plan Spitze Cortos Erzfeind und bester

Hugo Pratt, der große Erzähler unter den Comiczeichnern, hat Corto Mallese seit der legendären "Südseeballade" eine we'le Reise machen lassen. Nach Abenteuern in Sihirien und Schwarzafrika. Schatzsuche im Orient und Sex & Crime in Argentinien und Venedig, landet der charismatische Weltenbummier diesmal bei unseren eiddenössischen Nachbarn. In der Schweiz wird der Held. konfrontiert, deren Wurzeln nicht nur in der Artus Sage liegen. Am Beispiel des entmannten Ritters Klingsor zeigt Pratt die Interatische Suche des Nobelpreistrågers Hermann Hesse nach Erlösung und Befreiung auf. Was auf den ersten Blick schwerfällig und abgehoben klingt, entpuppt sich als Kleinod der modernen ComicLleratur, humoryoll and wander

Text/Zeichnung: Putzker/Brödl Verlag: Comicplus Preis: 16.80 Mark POWER-WERTUNG: hervorragend

COMICS



Sex ist doof

Moderne Zeiten bringen neue Einbekannten Cartoonisten Erich Rau schenbach "Kuscheln ist schön Sex ist doof!" Nach diesem Motto iant er seine Haupthouren von einem unbefrie digenden (aber wilzig gezeichneten) Sexabenleuer ins nachste, bis sie end lich einsehen, daß Abstinenz unbestreit bare Vorteile hat 1 weniger Frust, 2 we niger Versiellung und 3. 100prozentige Sicherheit von Aids & Co. Außerdem spart man Beltwäsche

Fric Heamann/wi

Text/Zeichnung: Rauschenbach Verlag: Eichborn POWER-WERTUNG: hervorragend

COMICS



Imitate 1

Der (in Deutschland) neue Verlag Gle nat Comics wartet mil seiner ersten Aus heterung auf. In dem ansonsten eher fa den Programm findet sich zumindest e ne - wenn auch trübe - Perle Roger Brunel nimmt in "Imitate 1" seine Kolle pen von den Erwachsenencomics auf den Arm Parodien sollen es sein, meist zotige. Doch neben wenigen Lachern bleibt der Humor meist auf der Strecke. Manaral, Tardi, Moebius and Bilal sind einfach komischer und besser als jede Satire.

> Text/Zeichnung: Brunel Verlag: Glenat Comics Preis 19.80 Mark POWER-WERTUNG: durchschnittlich

COMICS



Der Minutenfresser

Die nymphomane Raumfahrerin "Ba barella" meldet sich zu ihrem zweiten Einsatz Diesmal gerät sie ins Intrigen-Monster zu bekämpten ist nicht leicht. ohne Raumschiff, ohne Freunde und ohne Waffen Rettung kommt mal wieder in felzter Sexunde und in Gesta I dei 'schwarzen Königin" aus dem vorange gangenen Abenleuer Obwohl ein wenig annestaubt und schon vor 20 Jahren verf.lmt, ist Barbarel a immer noch die faszinierendste Heldin der Comicidera-Eric Heamann/wi

> Text/Zeichnung: Forest Verlag: Carlsen ComicArt Preis: 26 Bft Mark POWER WENTUNG empfehlenswert

> > COMICS



Im Land der Sandbeißer

Frauen sind in der Comicbranche se ten Grund genug, auf Neuerscheinungen von Zeichnerinnen besonders zu achten Mit dem Fantasy Epos "im Land der Sandbeißer" startet eine Serie der 25/ahrinen Jolly Guth Leider enlauget s sich als Endze tvision der wenig spexia kularen Sorle Wasser ist rar, die Wüste kommt näher, Hochtechnologie und Zivilisation existieren nicht mehr. Der Held und sein Begleiter sollen die Reste der Gesellschaft retten Eric Hegmann/wi

> Text/Zeichnung: Guth Verlag: Splitter Preis: 22.80 Mark POWER-WERTUNG: durchschnittlich



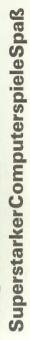
AB 27.NOVEMBER IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!







erscheint am 12. Februar 1992 Pünklich in vier Wochen liegt eine Irische Ausgabe der POWER LA/Ar für Euch am Klosk bereit. Volker und Knut haben eine wir zigen Tips 8. Ticks-Cockali zubereilet, der Euch sicher munden wird. Natürlich nehmen wir erneut jede Spieleneuheit unter die Lupe und trennen die Rosinen von den Gurken. Besonderes Augenmerk solltet ihr auf unseren einmalig einzigartigen Rollenspiel-Vergelichstest lenken — u. a. mit Beholder 2 und Black Crypt. Nicht zu vergessen: das Strategieepos L'Empereur. Für alle Handheld-Fans haben wir eine besondere Überraschung parat: Wir präsentieren die tragbaren Spieleneuheiten in moderner Form, um Euch noch besser rund um Game Boy, Game Gear und Lynx zu informieren. Der für diese Ausgabe angekündigte "Vergessene Spiele"-Artikel erscheint definitiv im nächsten Hett.

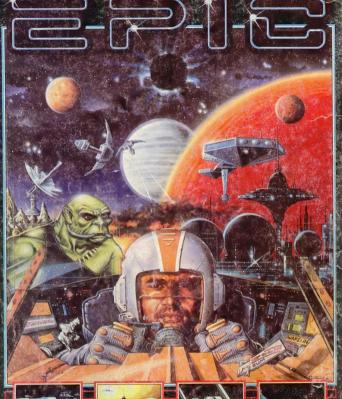




Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 (Holzbüttgen), Tel, 02131/6070, Telefax 02131/607111 Teenigo Mutara Hero Turtes¹⁴ is a registred trademak of Mirage Studios, USA, Spinse¹⁴, Sheodder¹⁴, April Otke¹⁴, Bebool¹⁴, Rockehady¹⁴ are tradem books orwated by Klinin Eastman and Piles Land, 0.1900 Mirage Studios, All rights relevand, Used with poemision, Published by Mirrored Ltd under loans USA, Rockenii is a registered haddownsk'i Otkoran Co. Ltd. 0.1901 Koranii inc. 0.1901 Miragest Ettal (18) a by the formation of the Mirrored Ltd.

alle

und





EPIC – EINE LEGENDE JENSEITS DER ZEIT

Irgendwann in den Weiten des Weitalls ...

eine Legende namens

ues wedans Eine Spur der Vernichtung zieht sich von Planet zu Planet Nur eine lebende Legende kann die Angreifer stoppen –



AMIGA • ATARI • IBM & KOMPATIBLE

